GUILTY GEAR

10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

月刊アルカディア編集部・責任編集

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77

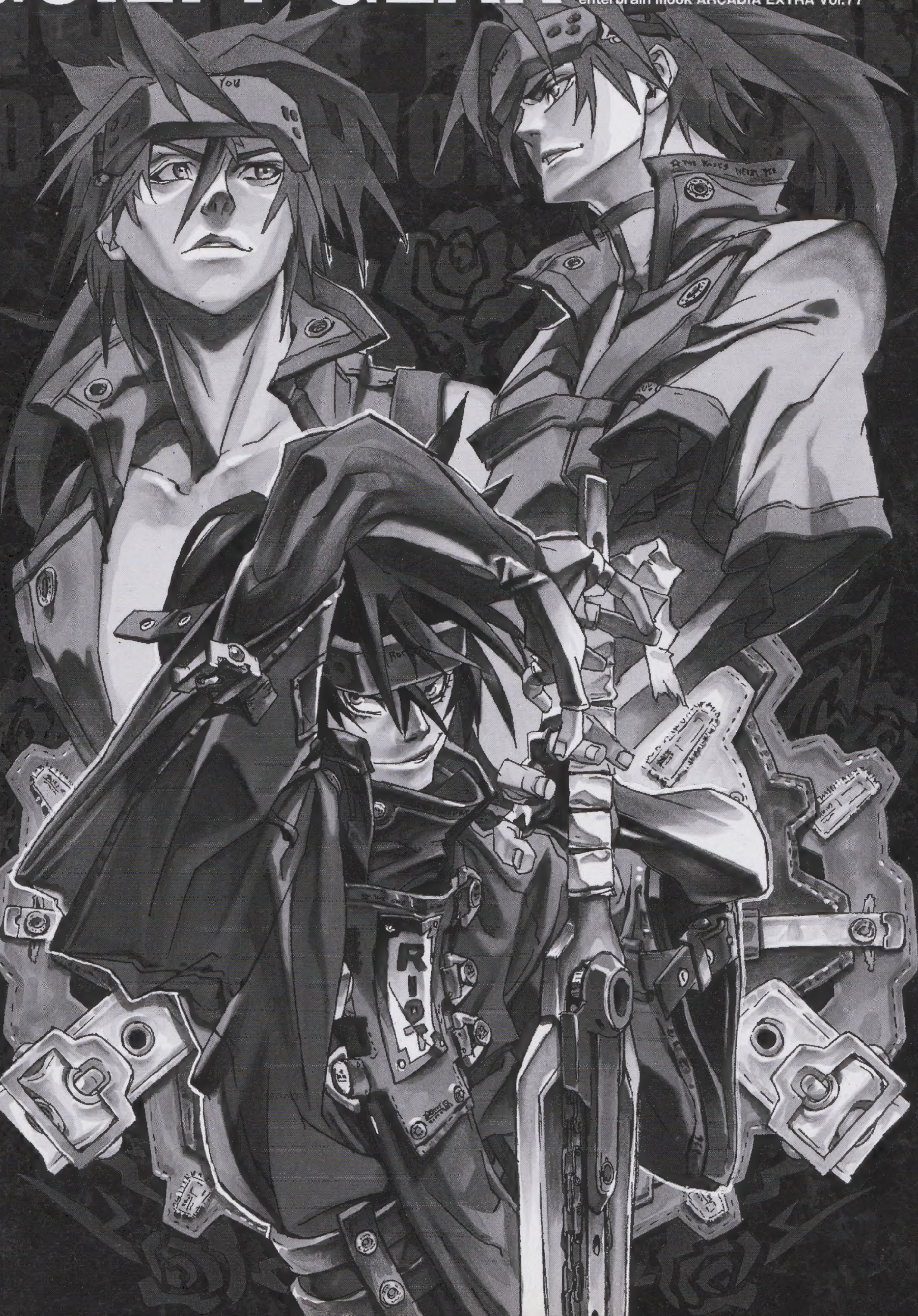



良いかも

GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア 10th メモリアルブック

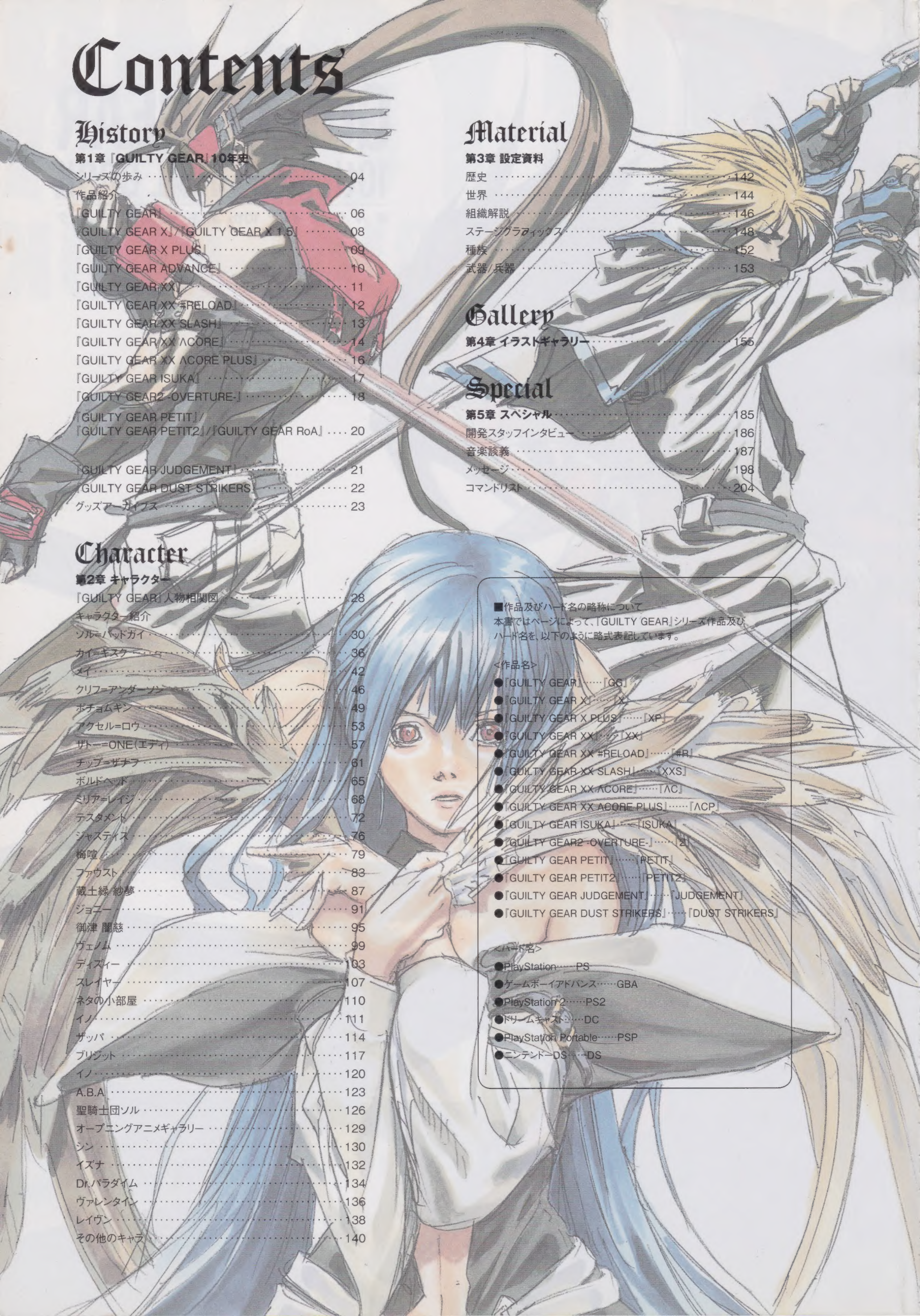
月刊アルカディア編集部・責任編集
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77



GUILTY GEAR
10th MEMORIAL BOOK

ギルティギア10thメモリアルブック





Contents

History

Character

Material

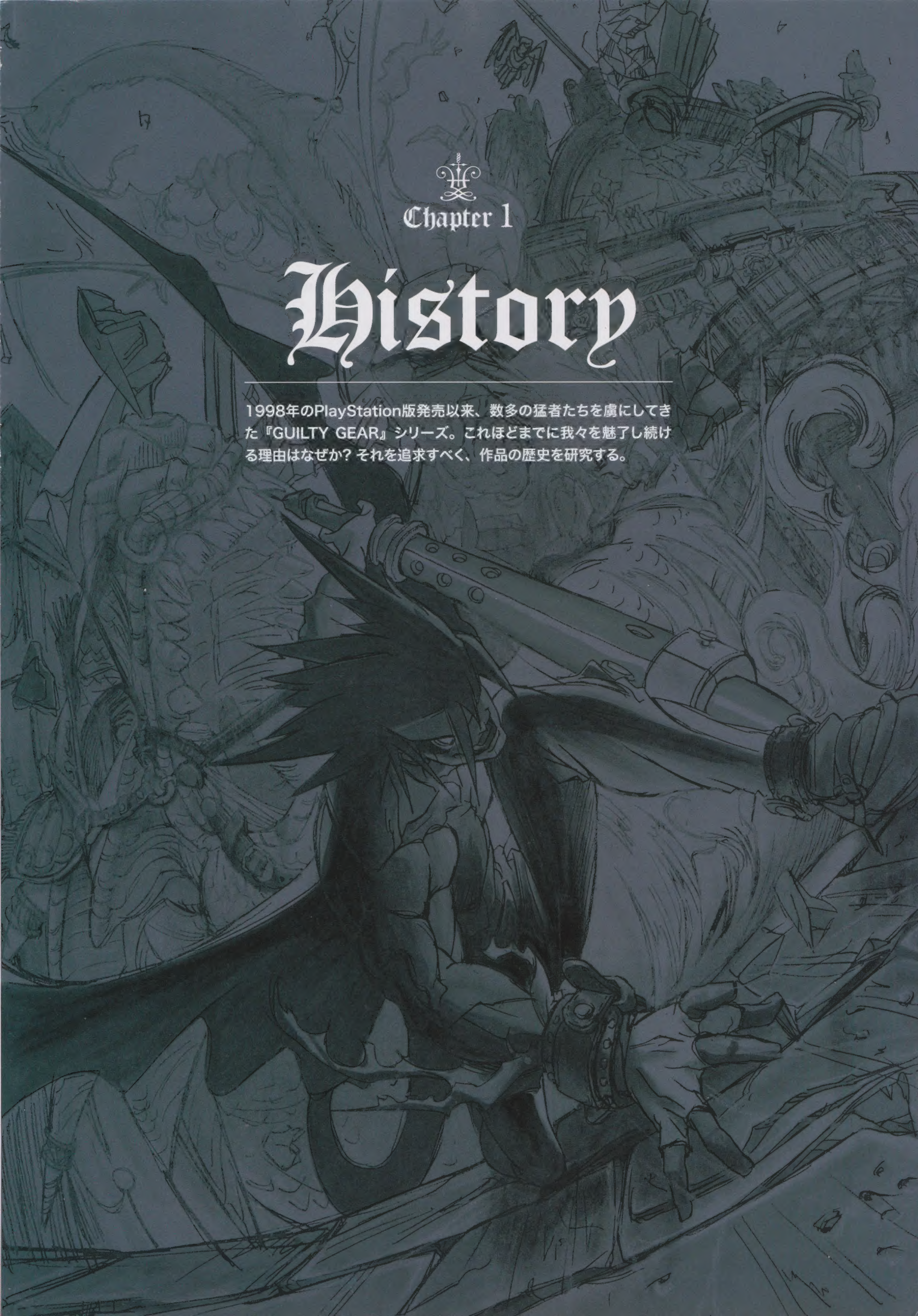
Gallery

Special

■作品及びハード名の略称について
本書ではページによって、『GUILTY GEAR』シリーズ作品及びハード名を、以下のように略式表記しています。

<作品名>
- ●『GUILTY GEAR』……『GG』
- ●『GUILTY GEAR X』……『X』
- ●『GUILTY GEAR X PLUS』……『XP』
- ●『GUILTY GEAR XX』……『XX』
- ●『GUILTY GEAR XX #RELOAD』……『#R』
- ●『GUILTY GEAR XX SLASH』……『XXS』
- ●『GUILTY GEAR XX ΛCORE』……『ΛC』
- ●『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS』……『ΛCP』
- ●『GUILTY GEAR ISUKA』……『ISUKA』
- ●『GUILTY GEAR2 -OVERTURE-』……『2』
- ●『GUILTY GEAR PETIT』……『PETIT』
- ●『GUILTY GEAR PETIT2』……『PETIT2』
- ●『GUILTY GEAR JUDGEMENT』……『JUDGEMENT』
- ●『GUILTY GEAR DUST STRIKERS』……『DUST STRIKERS』

<ハード名>
- ●PlayStation……PS
- ●ゲームボーイアドバンス……GBA
- ●PlayStation 2……PS2
- ●ドリームキャスト……DC
- ●PlayStation Portable……PSP
- ●ニンテンドーDS……DS



Chapter 1

History

1998年のPlayStation版発売以来、数多の猛者たちを虜にしてきた『GUILTY GEAR』シリーズ。これほどまでに我々を魅了し続ける理由はなぜか？ それを追求すべく、作品の歴史を研究する。

『ギルティギア』シリーズの歩み

初代『GG』が発売されてはや10年……。数々の作品を生み出し、プレイヤーと共に歩んできた本シリーズの歴史、それにまつわるトピックを紹介する。今まで発売された作品、開催された全国大会……音楽からファッションまで、『GG』にまつわるさまざまな出来事を振り返っていこう。

The History of Guilty Gear Series

『ギルティギア』稼働開始から現在までの歴史

1998年5月14日	PlayStationで『GUILTY GEAR』が発売
1999年9月22日	PlayStationで『GUILTY GEAR』(復刻版)が発売
2000年7月	アーケードで『GUILTY GEAR X』が稼動
2000年12月14日	ドリームキャストで『GUILTY GEAR X』が発売
2001年1月25日	ワンダースワンで『GUILTY GEAR PETIT』が発売
2001年2月11日	全国大会 第1回ギルティギアゼクスフェスティバル(GGX:個人戦)が開催
2001年8月25日	全国大会 第2回ギルティギアゼクスフェスティバル(GGX:3ON3)が開催
2001年9月27日	ワンダースワンで『GUILTY GEAR PETIT2』が発売
2001年11月10日	PC(Windows)で『GUILTY GEAR X』が発売
2001年11月29日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR X PLUS』が発売
2002年1月25日	ゲームボーイアドバンスで『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITON』が発売
2002年5月	アーケードで『GUILTY GEAR XX』が稼動
2002年11月03日	全国大会 第3回ギルティギアゼクスフェスティバル(GGXX:個人戦)が開催
2002年12月12日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX』が発売
2003年3月22日	全国大会 第1回闘劇(GGXX:3ON3)が開催
2003年5月	アーケードで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が稼動
2003年7月31日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売
2003年12月17日	アーケードで『GUILTY GEAR ISUKA』が稼動
2003年	『GUILTY GEAR X1.5』が稼動(日本では未発売)
2004年4月29日	Xboxで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売
2004年5月5日	全国大会 闘劇'04(#RELOAD:3ON3)が開催
2004年7月23日	PC(Windows)で『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売
2004年7月29日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR ISUKA』が発売
2004年12月16日	Xboxで『GUILTY GEAR ISUKA』が発売
2005年5月5日	全国大会 闘劇'05(#RELOAD:3ON3)が開催
2005年9月19日	全国大会 GUILTY GEAR GIGS(#RELOAD:シングル)が開催
2005年9月	アーケードで『GUILTY GEAR XX SLASH』が稼動
2005年9月29日	PlayStation Portableで『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が発売
2005年11月25日	PC(Windows)で『GUILTY GEAR ISUKA』が発売
2006年1月10日	携帯(i-mode)で『GUILTY GEAR ROA』が配信
2006年3月19日	全国大会 GUILTY GEAR GIGS 2nd(SLASH:シングル)が開催
2006年4月13日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX SLASH』が発売
2006年5月5日	全国大会 闘劇'06(SLASH:3ON3)が開催
2006年8月24日	PlayStation Portableで『GUILTY GEAR JUDGMENT』が発売 発売記念イベント『GUILTY GEAR JUDGMENT DAY』が開催
2006年10月5日	ニンテンドーDSで『GUILTY GEAR DUST STRIKERS』が発売
2006年12月	アーケードで『GUILTY GEAR XX ΛCORE』が稼動
2007年5月31日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX ΛCORE』が発売
2007年7月26日	Wiiで『GUILTY GEAR XX ΛCORE』が発売
2007年8月13日	全国大会 闘劇'07(ΛCORE:3ON3)が開催
2007年11月29日	Xbox360で『GUILTY GEAR2』が発売
2008年3月17日	PlayStation 2で『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS』が発売
2008年4月13日	第1回公式大会BURSTOUT CONCERTO(GG2:1ON1)が開催
2008年8月17日	全国大会 闘劇'08(ΛCORE:3ON3)が開催
2008年10月11、12日	第2回公式大会BURSTOUT CONCERTO(GG2:1ON1、2ON2)が開催

『GUILTY GEAR』とは?

●新たな2D格闘の息吹

1998年5月14日、新たなる2D格闘として産声を上げた『GUILTY GEAR』。魅力的なキャラクター、多彩なゲームシステム、そしてスタイリッシュなサウンドと、当時隆盛だった2D格闘ゲームの中でも異彩を放つ作品だった。さらにその激しいゲーム性はコアな対戦ゲーマーに評価され、魅力的なキャラクターやストーリーは、世界観に魅了されたファンの支持を受けた。

そして、2000年7月。ファンの熱い支持を受け『GUILTY GEAR X』が登場。アーケードで登場したその作品は、当時の2D格闘ゲームをはるかにしのぐ美麗なグラフィック、気分を高揚させるメタル調のサウンド、そしてアーケード向けにブラッシュアップされたゲームバランス。2D格闘の常識を覆した本作は、ファンだけでなく多くの格闘ゲームユーザーを取り込むことに成功した。

2D格闘ゲームの代表作に躍り出た本シリーズは、2002年5月『GUILTY GEAR XX』を発表。スレイヤー、イノ、ザッパ、ブリジットなど魅力的なキャラを追加し、フォースロマンキャンセル、サイクバーストといった新システムを搭載して、2D格闘ゲームの代表として不動の地位を築く。さらに1年後の2003年5月、ロボカイを追加した『GGXX #RELOAD』を発表。絶妙の対戦バランスが多くの格闘ゲーマーに支持された。それ以降も本シリーズがアーケードシーンを引っ張る存在であることには変わらず、『XXS』『ΛC』が次々と発表され、今でも人気を博し続けている。



⬅PlayStationで『GUILTY GEAR』が登場。すべてはここから始まる。



⬅2D格闘シーンに衝撃を与えた『X』。記憶に残るアーケードデビュー作だ。



⬅そして現在のアーケードを引っ張り続ける『GUILTY GEAR XX ΛCORE』。今でも数多くのプレイヤーに愛され、ゲームセンターで熱く遊ばれている。

The History of Guilty Gear Series

大会は多くのプレイヤーが集結

●2D格闘ゲーム界への影響

対戦ゲームとして評価が高い本シリーズは、作品が発表されるごとに全国大会が開催され、各地の予選では悲喜こもごもの激戦がくり広げられた。

『GUILTY GEAR』～『GUILTY GEAR XX』までは、セガサミーの前身であるサミーが主催となり「サミーズカップ」を開催。『GUILTY GEAR XX』～『GUILTY GEAR ΛCORE』ではエンターブレイン主催の「闘劇」、セガ主催の「GUILTY GEAR GIGS」が開催された。

全国大会が開かれたことによって、プレイヤーのモチベーションは大きく上昇し、全国大会ではさまざまなドラマ、スタープレイヤーが生み出されていったことは記憶に新しい。プレイヤーの極限のやり込みに耐えうるゲームバランスのなせる業と言えるだろう。



⬆全国大会の会場では多くのプレイヤー、ギャラリーが集結。その現場では多くの感情が入り乱れ、さまざまなドラマを生み出した。



⬆大会で優勝が決まった瞬間は、言葉にできないほどの感動を勝者に与える。その頂きを夢見て全国へ挑戦する者は後を絶たない。

The History of Guilty Gear Series

ゲームの外でも彩りある展開を見せる

●ファッション、音楽への影響

「GG」の魅力はゲームだけに留まらない展開を見せる。『GUILTY GEAR X』では、ファッションデザイナーのMICHIYO INABA氏とのコラボレートが実現し、ED絵では氏がデザインした服が登場。コレクションにも出展されるなど服飾業界でも華々しさを見せた。また、キャラクターのデザイン性も高く、コスプレをするファンが多数現れ、イベントもにぎわせる存在に。

さらに、音楽性の高さも評価されているのが本シリーズの特徴。石渡氏の紡ぎ出すメタル調のBGMは多くのプレイヤー、ファンを取り込み、ロックに興味を持つ人を増加させたことは言うまでもない。また、本シリーズのサウンド制作ミュージシャンによるロックバンド「A.S.H」も結成され、さまざまなイベントに彩りを添えた。



⬅MICHIYO INABA氏デザインによるアクセルのED絵服。この他にもチップや紗夢などの服もデザイン。氏のサイトでも閲覧できる。

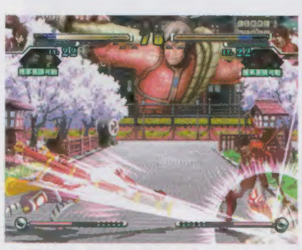


⬆「A.S.H」は迫力ある演奏を披露。「闘劇」のOP曲も提供するなど盛り上げに一役買った。

『GUILTY GEAR』の流れをくむ作品たち

本シリーズによって2D格闘ゲーム製作の高い開発力を見せたアークシステムワークスは、そのノウハウを活かし新たな2D格闘ゲームも製作している。カプコンとのコラボレートにより実現した『戦国BASARA X』は、人気戦国アクション『戦国BASARA』のキャラが2D格闘ゲームとなったもの。主役キャラや援軍キャラが入り交じるなど、原作さながらの雰囲気を活かしている。

そして次世代2D格闘ゲームと銘打ったアークシステムワークス最新作である『BLAZBLUE』。『GGX』の衝撃をさらに超えた美麗なグラフィックに石渡氏のシンフォニックメタルのサウンド、さらにやり込みがいのあるキャラクターたちと洗練された作品となっている。『GUILTY GEAR』の血は脈々と受け継がれ、今もなお進化を続けている。



⬆『戦国BASARA』のキャラが2D格闘で大暴れ! アーク得意の激しい作風にマッチしている。



⬆アーケードで絶賛稼動中の『BLAZBLUE』。16:9のHDモニタに対応した超美麗グラフィックのキャラクターが、華麗な攻防を展開。

新ジャンルへの更なる挑戦

『GUILTY GEAR』の最新作である『GUILTY GEAR 2』は、またしてもいい意味で期待を裏切ってくれた。

「『GUILTY GEAR』は格闘ゲーム」というファンの常識を覆し、アクション+リアルタイムストラテジーという今までのゲームに無い、まったく新しいジャンルとしてXbox360に登場。本シリーズの重厚かつロックな雰囲気はそのままに、対戦ツールとしてより激しく、深みのある攻防ができるオンライン対戦ツールに生まれ変わった。

また、長い間語られていなかった本作のストーリーの続きが始まり、その新展開には多くの人が驚かされた。本作は海外でも発売されており、オンライン対戦で海外のプレイヤーとのマッチングも実現。根強いファンによる全世界での闘いが今も行なわれている。



⬆『GUILTY GEAR』から数年後の世界が舞台。イリュリア王国の王となったカイの元にギア消失事件の報が寄せられる。



⬆対戦格闘とは打って変わり、まったく新しい3Dアクションへと進化。オンライン対戦の楽しさは、次世代対戦ツールの名にふさわしい。

Series Introduction

シリーズ作品紹介

ここでは『GUILTY GEAR』シリーズの全作品を紹介していく。アーケードはもちろん、家庭用でもさまざま機種で発売されているので、プレイしたことがない作品もあるはず。これから『GG』をプレイしようと考えている方には、必見のページだ。

GUILTY GEAR





GUILTY GEAR
（ギルティギア）

1998年、PS用に発売された2D対戦格闘ゲーム。『GUILTY GEAR』シリーズの初作品でもあり、魅力的な世界観やキャラクター、そう快感のあるゲームシステムなどが好評を博した。1999年には復刻版も発売されている。

STORY ストーリー

22世紀。人類は無限エネルギーを産出する、超自然的な制御法の理論化に成功した。旧テクノロジーとなった科学は、世界的な禁止事項となる。しかし、新たに魔法理論に基づく殺傷行為が熾烈を極め、ついには異形の生物兵器「GEAR」が産み出された。

某先進国はGEARの製造法の独占をたくらむが、強力な戦闘力と独自の意思を持った「ジャスティス」が出現。全世界のGEARを従えて人類に宣戦を布告する。対して人類は「聖騎士団」を結成。ここに「聖戦」が開始された。

壮絶な戦いの末、ジャスティスは「次元牢」の深くへと封印され、残ったGEAR達は駆逐されていった。聖戦終結から数年後、ジャスティス復活を懸念した国際連合は、「第二次聖騎士団」の人員選考のため、武道大会の開催を決定した。

COLUMN

挑戦的な意欲作

PlayStationで発売された本作には、2段ジャンプや空中ダッシュなど当時あまり浸透していないシステムが多く、自由度の高い2D対戦格闘ゲームだった。また、チャージアタックや一撃必殺システムといった独自のシステムも多く、全体的に難度が高いが、攻撃ボタンを次々と押すだけで攻撃がつながるガドリングコンビネーションがあるため、格闘ゲーム初心者でも楽しめる仕様になっていた。

SYSTEM システム解説

●ガドリングコンビネーション

タイミングよく攻撃ボタンを入力するだけで、次々と攻撃を叩き込めるシステム。基本的にはP→K→S→HSの順番に攻撃が相手に当たったとき、次の攻撃を入力すればいい。入力タイミングが甘く、格闘ゲーム初心者でも簡単に連続技を狙うことができる。

『GG』シリーズお馴染みのシステムで、これによりスピーディーな試合が展開可能。ただし、キャラクターによって派生可能なルートが決まっている。使いやすいルートを見つけ出し、連続技や連係を狙ってみよう。なお、システム名は「ガトリング」ではなく「ガドリング」コンビネーションだ。



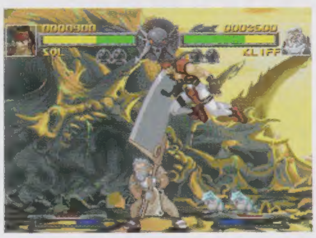
⬆攻撃ボタンを適当に押していてもつながるので、簡単かつ気持ちよく連続技が狙える。



⬆チップは立ちHSから遠距離立ちSを出せるので、S→HS→S……とくり返すことができた。

●空中振り向き

ジャンプ中に挑発ボタンを押すと振り向ける。振り向いた後もジャンプ攻撃や空中必殺技を出せるので、相手を跳び越えた後に利用するといい。なお、このシステムは説明書に載っていないため、知らない人も多かった。



⬆相手をジャンプで跳び越えたら、振り向いてからジャンプ攻撃で攻め込もう。

●ダストアタック

ダストアタックは、『X』以降だと中段技として役立つが、本作はしゃがみガード可能の浮かせ技。ヒットすると相手はきりもみ状態で浮き上がる。⬆を入力するとチェイスジャンプになり、相手をホーミングしてジャンプできる。すばやく反応して追撃しよう。



⬆ダストアタックを決めたら、チェイスジャンプで追いかけて空中連続技をたたきこもう。

●チャージアタック

チャージアタックとは強化させた必殺技のことで、一部の必殺技に対応している。レベルが3段階あり、高いほど威力や技の性能もアップ。特にレベル3の必殺技は、強力なものばかりだ。

チャージ（必殺技の強化）は、対応した技のコマンド+敬意ボタンで使用可能で、ボタンを押しっぱなしにするとレベルが上昇。ボタンを離せば即座にチャージを止められるほか、通常技をキャンセルして出せる。そのため、通常技→チャージ→通常技といった連続技も可能だ。この強力なテクニックは「チャージキャンセル」と呼ばれた。



⬆ボタンを押しっぱなしでチャージし続ける。途中で止めてもチャージアタックを使うまでは、止めたところから再チャージ可能だ。



⬆チャージアタックは強力なものばかりで、見た目が変化したり性能が向上しているものも多い。積極的に連続技に組み込もう。

●一撃必殺システム

P・K同時押しをすると殺界発生技が出せ、これを当てると殺界が発生し画面が赤くなる。この状態でコマンドを入力すると一撃必殺技が発生。決まればそのラウンドだけでなく、残りのラウンドも奪い勝利できる。殺界発生技は、ガードしても殺界が発生する。ただし、殺界発生技をくらった側は、殺界中にすばやく回避コマンドを入力することで、一撃必殺技を避けられる。なお、特定の攻撃が当たる瞬間にガードしても（ガードした方が）殺界を発生させられるので、攻めている側も常に気が抜けない対戦となる。



⬆殺界発生技を当てたり、特定の攻撃をギリギリでガードすると殺界が発生。画面が赤いうちに、一撃必殺技を入力しよう。



⬆相手が回避コマンドを入力しなければ一撃必殺技が決まる。決めただけでその試合に勝てるので、リードしていても油断できない。

CHARACTER キャラクター

●個性的なキャラクター達

『GG』はデフォルトキャラが10人、隠しキャラで3人使える。昨今の2D格闘ゲームと比べると数は少ないが、個性的なキャラばかりがそろっている。なお、一撃必殺技のほとんどが『X』で一新されているため、本作でしか見られないものも多いので確認してみよう。

主人公のソルは、封炎剣を武器に炎を使った攻撃が多い。ライバルキャラのカイは、封雷剣と雷を扱う。どちらも使いやすいキャラだ。メイは小さい体ながら、大きなイカリを振り回す。攻撃は大振りだが、攻撃力の高いパワータイプのキャラ。ポチョムキンも同じくパワータイプのキャラで、巨大な体が特徴的。リーチが長い上、『X』以降もおなじみのポチョムキンバスターを備える。クリフは、地上のダッシュやバックステップが無い。攻撃は大振りでリーチが短いものの、一撃の威力に優れたキャラ。また、空中でダストアタックを出せたり、挑発が飛び道具であるなどの特殊性を持つ。忍者のチップと、アサシンのミリアはスピードタイプ。チップは3段ジャンプが可能、ミリアは空中ダッシュが2回可能なため、どちらも機動力に優れている。スピードをいかして、手数で勝負しよう。ボルドヘッドは、巨大なメスを武器に戦う。通常技のリーチは長いが、必殺技は特殊なものが多い、イロモノ系のキャラだ。鎖鎌が武器のアクセルは、遠距離戦が得意。小回りが利く技が少なく、ガドリングコンビネーションが特殊。中～遠距離からけん制して戦おう。ザトーは影を使うキャラ。飛び道具をはね返したり、地面に潜るといった技があり、他のキャラと一風変わった戦い方が可能だ。

隠しキャラはテスタメント、ジャスティス、梅喧が使用可能。ボスとして登場するキャラなので非常に強力だ。



⬆髪を使うスピードキャラのミリア。方向転換可能なリビングランサー、相手を追尾するアイアンメイデンなどの飛び道具が使えた。



⬆アクセルは鎖鎌を使って戦う。小回りのきく技が少ないものの、リーチが長く遠距離戦を得意とする。相手を近寄らせずに戦おう。



⬆巨大なメスを使う医者のボルドヘッド。メスに乗るなど変わった技が多い。『X』以降にも似たキャラはいるが……？



⬆ザトーはまだエディに体を乗っ取られる前。『X』以降でも使える必殺技がいくつかあるが、エディ召還はこのとき使えない。

ソル

炎を使って闘うソル。シリーズのすべてに登場しているが、若干技性能が違う。ガンフレイムは、地面をはう炎を飛ばす飛び道具で、遠距離からのけん制に使える。無敵技のヴォルカニックヴァイパーは、チャージ可能でチャージ後は大ダメージを与えられる。また、ドラゴンインストールは『GG』から健在。使用後は常にヴォルカニックヴァイパーがレベル3の状態となる。



⬆『GG』シリーズの主人公であるソル。若干大振りだが、使いやすい攻撃が揃っている。

チップ

忍者のチップは機動力が高く、ワープしたり自身の姿を消す技などを持つ。また、ガドリングルートが豊富で、立ちHSから遠距離立ちSを出せる。覚醒必殺技の万鬼滅切（『X』以降は万鬼滅砕）は威力、攻撃発生ともに優秀。連続技に組み込みやすい攻撃が揃っているので、攻撃力の低さを十分カバー可能だ。なお、本作のみコマンド投げの背骨折りがあるのも特徴。



⬆各種ブレード系など『GGX』以降に継承された技もあるが、背骨折りは本作だけの技だ。

チャージキャンセル

必殺技を強化するチャージは「ボタンを離せば即座に止められる」「通常技をキャンセルして使える」といった特徴をいかせば、通常技の硬直をごくわずかなものにできる。これが「チャージキャンセル」と呼ばれるテクニックだ。チャージキャンセルは、おもに地上連続技や連係で使用する。立ちHSなど、のけぞりが長い技からチャージにつないですぐに停止すれば、大幅に有利となるので追撃が可能だ。また、ダッシュして追撃すれば間合いが離れにくくなる。ダッシュが速いキャラなら、くり返すことで相手を気絶させたり、倒すまで攻撃を続けられるのだ。

なお、チャージの無いアクセル、テスタメント、ジャスティスはこの点で一歩劣る。また、ダッシュのないポチョムキン、クリフはチャージキャンセルをいかしにくかった。



⬆ガドリングコンビネーションを使って立ちHSまでつないだら、キャンセルしてチャージ。



⬆チャージしてすぐにボタンを離せば、動作を停止する。先に動けるので追撃を決めろ!

隠し要素

ノーマルモードは、ボスのジャスティスを倒せばクリアとなるが、ソルかカイを使用してコンテニューせずにクリアすると、エンドロールのあとに隠しボスとして梅喧が登場する。本作は難易度を変更できない上、中ボスのテスタメントやボスのジャスティスが強敵なので、何度もトライしよう。なお、梅喧を倒してもエンディングは変わらないので気をつけること。

テスタメント、ジャスティス、梅喧を倒すと、それぞれが使用できる。また、PlayStationの電源を入れたあと、方向キー⬇・□・L1・R2をアークシステムワークス社名ロゴが出るまで押し続けても使用可能だ。なお、初期版限定で面白い現象がある。ノーマルモードのキャラクターセレクト画面で、2Pで乱入して1Pと同じキャラを選ぼう。その後、対戦に勝利すると1人目にポチョムキンが出てくるが、倒してもポチョムキンしか出てこなくなるのだ。初期版を持っている人は、ぜひ試してほしい。



⬆テスタメントとジャスティス。CPUでは強敵だったが、使っても強いキャラクターたちだ。



⬆初期版でのみ可能なこの現象を使えば、本来ジャスティスが現れる11人目でもポチョムキン。

COLUMN

究極対戦はどうなる?

一発で勝負が決する殺界、チャージキャンセルを使った連続技など、攻撃面にとがっている『GG』。特に、殺界は発動技をガードしても発動するため、非常に強力。殺界発動技を当てたら、一撃必殺技とダッシュからの連続技の二択を迫れるのだ。そのため、殺界発動技のリーチに優れたキャラが優位に立ちやすい。また、チャージキャンセルを使った連続技が簡単なキャラだと、さらに一歩リードできるだろう。なお、殺界中の回避行動はキャラによって性能差があり、一撃必殺技を使用されないと、反撃を受けないキャラもいる。スキが少ない回避行動を持っているキャラには、殺界発動技後に二択を迫られないので、戦い方を変えないといけない。

このように先に触ったほうが勝ちとなりやすい本作。お互いが接近戦を嫌がり、中～遠距離から近寄れないといった試合内容にもなりやすいだろう。



⬆殺界を発動させれば、即死連続技で次のラウンドか、一撃必殺技かの究極二択に。



⬆チャージキャンセルを使った固めが強力なので、先に触ったほうが大幅に有利になる。



GUILTY GEAR X
（ギルティギア ゼクス）

2000年に発売された、『GUILTY GEAR』シリーズのアーケードデビュー作。ハイレゾモードで表現された美麗な画像、意欲的なシステム、キャラクターは、当時のアーケードシーン、格闘ゲームシーンを大いににぎわせた。

STORY ストーリー

2180年の武道大会に現れた最強最悪のギア、ジャスティスが死亡してから1年後。A国でギアの異質な生存情報が発表された。本来ギアとは、指令者の命令を絶対とする兵器であり、生き物だった。そのため命令が下らない場合は、戦闘意欲が無い素体に近い状態で飼育されるのが常である。しかし現存するギアは、ジャスティスによってメモリを消去されている。いかにギアが既存生命を素体にしていようが、命令を受信できない状態では植物化し、本来の防衛本能はおろか、自給自足もままならない。しかしA国のギアは、あたかも自らの意思を持っているかのような話だった。人々にとっては、ジャスティスのような自立型の再来を懸念させる不吉な内容だった。訪れた平穏を守ろうと民衆の反ギア運動に勢いがつき、決起が開始された。

COLUMN
衝撃のアーケードデビュー

1998年にPlayStation用ゲームとして発売された『GUILTY GEAR』から2年。正統後継作品ともいえる『GUILTY GEAR X』が、今までの格闘ゲームとは比べ物にならない美麗グラフィックをひっ下げ、2000年にアーケードでリリースされた。一気に格闘ゲームの人気作となった本シリーズは、以後本筋である『XX』シリーズを中心に、さまざまなハード、ジャンルで活躍している。

CHARACTER キャラクター

初代『GUILTY GEAR』に登場したクリフ、ジャスティスを除く11キャラクター（Dr.ボルドヘッドの代わりにはファウストが参入）に加え、蔵土縁紗夢、ジョニー、御津闇慈、ヴェノム、ディズィーが新たに参戦。全16キャラクターによる熱いバトルがくり広げられた『X』。いずれのキャラクターも今までの格闘ゲームではあり得なかった必殺技、ド派手な演出、キャラクター固有のシステムをひっ下げ、『GG』ワールドの幅をより広げた。その中でも、テスタメントとディズィーの2キャラは、当初はプレイヤーキャラとしては登場せず、ストーリー上の中ボス&ボスという扱い。この2キャラはテストメニューでパスワードを入力するとキャラクター選択画面に登場し、使用可能になった。この隠しキャラの登場が発表された当時は、ディズィーの可愛らしい外見も相まって、アーケード業界の話題をさらっていった。

ディズィー



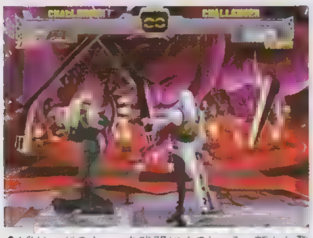
⬆露出度の高い服装に反しておしとやかな性格が、ユーザーの心をグッとつかんだ。

ジョニー



⬆初代『GG』から名前は登場していた、メイの憧れの人。裸コートに刀がセクシー。

ヴェノム



⬆ビリヤードのキューを武器にするという、新たな発想が話題を呼んだ。

闇慈&紗夢



⬆ジャパニーズ&中華娘の新キャラ2人。それぞれ扇と素手で戦う。

SYSTEM システム解説

『GUILTY GEAR X』には、今までの格闘ゲームの常識を覆したシステムが多数詰め込まれている。特にテンションゲージを50%消費して発動するロマンキャンセルは、攻撃を当てたときのみ攻撃動作（飛び道具以外）をキャンセルして通常状態に戻るという、当時は画期的だったシステム。発動できる状況が多いため、キャラクターの行動だけでなく、プレイヤーの戦術の発想の幅も広がっていった。

●フォルトレスディフェンス

ガード方向+P・K同時押しで、緑のバリアを張る。必殺技ガード時の体力減少、ガードバランスの増加を防ぐ。

●テンションバランス

攻め重視のスタイルだとテンションゲージが増加しやすくなり、逃げ重視だと増えにくくなる。

●ネガティブペナルティ

相手から逃げ続ける、といったテンションバランスが低下する行動をとり続けるとペナルティーが課せられる。おもに気絶耐久値、テンションバランス、テンションゲージが減少する。

●ガードバランス

攻撃をガードすると基準値が上昇、攻撃をくらうと減少するシステム。連続技の補正に大きく関わっており、基準値より多い場合はダメージが大きく、少ない場合はダメージが低下する。なお、一定値以上になるとガードバランスゲージが点滅し、攻撃を受けると必ずカウンターヒット状態になる。



⬅必殺技をロマンキャンセルすると赤い光が発生。



⬅その後動けるようになる。自由度の高いシステムだ。



⬅フォルトレスディフェンスには距離を離す効果もある。



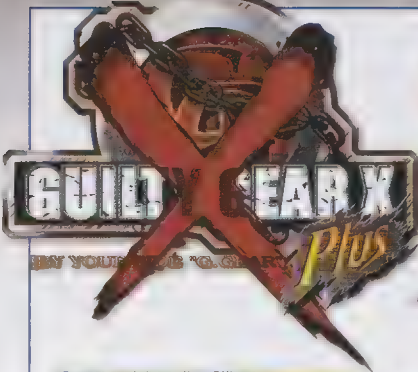
⬅一撃必殺技はその名の通り、一撃で相手をK.O.!

COLUMN
『GUILTY GEAR X 1.5』

『GUILTY GEAR X 1.5』は国内未発売の作品で、NAOMI基板の『X』とは異なり、2003年にATOMISWAVE基板で発売された。国内では『GUILTY GEAR XX』が発売されていたので、日本では見かけることが少ない作品だ。『XX』のシステムであるフォースロマキャン、サイクバーストは存在せず、基本的には『X』のものを継承している。だがダウン追い打ちのみ『XX』と同じで、受け身を取れる仕様に変更されている。また、一部キャラには必殺技が追加されており、ソルにはファフニールとガンフレイムフェイント、カイにはグリードセバー、セイクリッドエッジ。さらにポチョムキンにはF.D.B.が、チップには空中挑発と、『XX』のものが追加されている。ちなみに、梅喧は特殊技の➡+Kが追加されている上、⬅⬋⬇+Pで妖刺陣、⬅⬋⬇+HSで斬凶略が使用可能と、他の作品では見られない必殺技を備えている。また、初心者でも簡単に連続技が出せる「ガドリングセレクト」というシステムも追加された。キャラクター選択時に"AUTO"を選択するとボタンを連打するだけでガドリングコンビネーションがつながるという優れたシステムだ。



⬆タイトル画面は『X』のものと同じだが、「ver1.5」の文字が追加されている。







GUILTY GEAR X PLUS
（ギルティギア ゼクス プラス）

2000年、ドリームキャストに移植されていた『GUILTY GEAR X』。翌年『PLUS』という名称が追加され、PlayStation 2に登場！ アーケードの興奮はそのままに、「X PLUS」ならではの専用モードも充実している。

CHARACTER キャラクター

『X PLUS』では『X』で登場した16人に加えて、『GG』からクリフ、ジャスティスが登場。クリフはしゃがみSを使ったけん制が強力で、相手を近づかせない戦い方が有効。一方ジャスティスは、動きのすばやさに加え、N.B.を相手の起き上がりに重ねる起き攻めが強力なキャラクターだ。また、カイのEXTRAモードを選択すると、ロボカイの原型とも言えるキャラを使用できる。

クリフ



⬆これが『X PLUS』以降のクリフの代名詞となるしゃがみS。リーチが非常に長い。

ジャスティス



⬆ジャスティスは強力な飛び道具を多数備えた、中～遠距離が強いキャラクターだ。

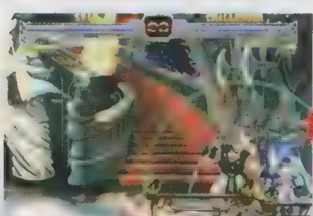
EXカイ（ロボカイ）



⬆これがロボカイの原型となったキャラ。選択するとステージ曲が変化する。

フォルトレスディフェンスキャンセル

『X』の対戦で一世を風靡したテクニックが、このフォルトレスディフェンスキャンセル。足払いにつなげられる通常技のみ可能なテクニックで、通常技→足払いを入力→2フレーム以内にフォルトレスディフェンスという操作で、通常技の硬直部分を消して動けるようになるのだ。また、これをさらに昇華させたのが、フォルトレスディフェンスキャンセル先行入力ダッシュ（通称フォルキャンダッシュ）というテクニック。通常技→➡→足払いを入力→⬅+P+K同時押しでフォルトレスキャンセル→➡と、ダッシュのコマンドを先行して入力することで、通常技の硬直をキャンセルした瞬間にダッシュできるのだ。このテクニックを活用することにより、ソルならば立ちK→しゃがみHS→フォルキャンダッシュ→立ちK～など、フォルキャンダッシュをくり返すことで相手を固め続けられる。攻撃ヒット時も連続でつながり続けるため、同じ攻撃をくり返す凶悪な連続技も誕生した。



⬆各種HS攻撃のようなヒット時の硬直が長い技からフォルキャンダッシュして……、



⬆立ちKにつなげる。連続技、連係のどちらにも役立つスーパーテクニックだ。

「GGX PLUS」隠し要素

隠し要素

ギャラリーボーナス	1：テスタメント使用可能 3：ディズィー使用可能 7：GG MODE使用可能 12：クリフ使用可能 18：ジャスティス使用可能 24：ALL COLOR使用可能
テスタメント出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	1：ギャラリーモードの課題を1個クリア 2：アーケードモードを1回クリア 3：ストーリーモードを1回クリア 4：サバイバルモードのレベル30ボスを倒す 5：タイトル画面で「⬆⬆⬇⬅START」と入力
ディズィー出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	1：ギャラリーモードの課題を3個クリア 2：アーケードモードをノーコンティニューでクリア 3：ストーリーモードを1回クリア 4：サバイバルモードのレベル30ボスを倒す 5：タイトル画面で「⬇➡➡⬆START」と入力
クリフ出現条件（いずれか一つを満たせばOK）	1：ストーリーモードのCGを32枚見る 2：ギャラリーモードの課題を12個クリア
ジャスティス出現条件（いずれか一つを満たせばOK）	1：ストーリーモードのCGを32枚見る 2：ギャラリーモードの課題を18個クリア
GG MODE出現条件（いずれか一つを満たせばOK）	1：ギャラリーモードの課題を7個クリア 2：ストーリーモードのCGを16枚見る 3：テスタメント、ディズィーがいる状態でアーケードモードをクリア 4：サバイバルモードのレベル99ボスを倒す
サバイバルカラー	サバイバルで遭遇したカラーやギャラリーモードを全てクリアすれば対応したボタンを長押しすることでサバイバルカラーが使用可能
全サバイバルカラー出現条件（いずれか一つを満たせばOK）	1：ギャラリーモードの課題を24個クリア 2：ストーリーモードのCGをコンプリート 3：サバイバルモードで10分以内にレベル100に到達する
金キャラ・黒キャラ	全カラーが使える状態&GG MODE出現済みでキャラを選ぶ際、△ボタンを長押しするとキャラ性能が金キャラとなる。また、難易度をマニアックモードにした状態で△ボタンを押しながらアーケードを選ぶとCPUが金キャラになる
EXキャラ	GG MODE出現済みの状態でL2+R2を押しながらキャラを選ぶと性能の違うEXキャラとなる。また、L2+R2を押しながらアーケードを選ぶとCPUがEXキャラとなる
DC版EXキャラ	GG MODE出現済みの状態でR2を押しながらキャラを選ぶとDC版GG MODEと同じ性能のEXキャラとなる。またR2を押しながらアーケードを選ぶとCPUの性能がDC版GG MODEのキャラとなる。カイもロボカイとなる
パスワード	MJNKPNPN：ALL COLOR使用可能 KYUSBNBN：テスタメント・ディズィー、GG MODE、EXキャラ使用可能 3GOU1SAD：ギャラリーにエキストラバトルが出現
サバイバルモードをレベル100以上までプレイ	サバイバルカラーが全て使用可能となっている状態でレベル99のザトーを倒したときにL1+R1を押しっぱなしにする
ソルのストーリー分岐	ED1：ジャスティス戦を経由し、ディズィーに一度負けてから倒す ED2：ディズィー戦で2回負ける ED3：一度も負けずにクリアする

ダウン追い打ちからの起き攻め

『X』での対戦では、ダウンした相手に追撃を加える動きがよく見られていた。このダウン追い打ちで相手はダウン復帰が取れなくなるので、起き上がりに飛び道具を重ねて二択をかけ……というのが、当時のセオリー。起き攻めをヒットさせたあとは連続技でダウンを奪い、再度起き攻めへ……という流れを、皆こぞって構築していたのだ。



⬆ダウン追い打ちを2発当ててダウン復帰不能にし、起き攻めに入るのがセオリーだ。

COLUMN

『GGX』の対戦シーン

『X』の対戦シーンは、最強キャラと呼び声が高かったミリアを中心に展開していった。ミリアは2回使用可能な空中ダッシュによってとらえきれないほどのスピードを持つ上、一度ダウンを奪われたら起き上がれないほど凶悪な起き攻めを備えていた。これに続くのが、通称「霧ハメ」と呼ばれれるテクニックが強力だったジョニー。これはバッカスサイを相手の起き上がりに重ね、しゃがみHS→ミストファイナーでガード不能にするという、凄まじい連係だ。また、立ちK→しゃがみHS→フォルキャンダッシュ→立ちK～をくり返す連続技、連係を持つ紗夢も、プレイヤー間での評判が高かった。

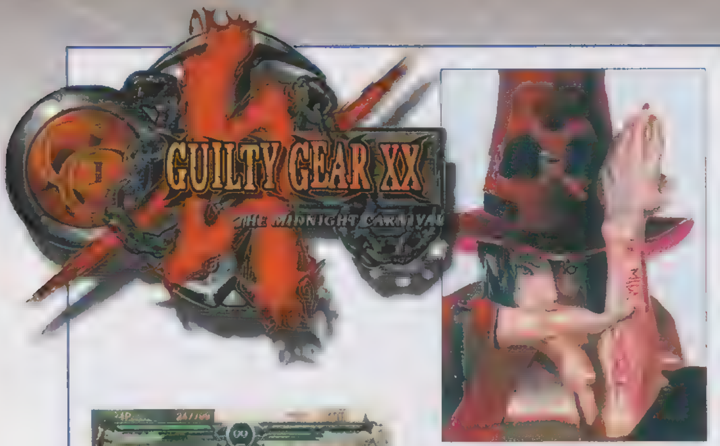


⬆ミリアの攻撃はすべてダウンに結びつき、そこからの起き攻めで勝負が決まる。



⬆ガード不能攻撃がジョニー最大の魅力。動きの遅さは問題ではなかった。

Chapter 1 History



GUILTY GEAR XX
（ギルティギア イグゼクス）



アーケードで旋風を巻き起こした『X』の正統な続編にあたるのが、この『GUILTYGEAR XX ～THE MIDNIGHT CARNIVAL～』。新システムが追加され、さらに新たに4人の個性的なキャラクターが参戦した。

STORY ストーリー

時間軸は『X』とほぼ同時期に当たる。ただし「賞金首であるディズィーが倒された」という出来事が加わり、それに伴ってストーリーの一本化が図られている。ディズィーを巡る一連の騒動は、「悪魔の棲む森」を舞台にくり広げられた。最終的にソルがディズィーを倒すが、命を奪わずに見逃していた。のちに現れたジョニーがディズィーを保護し、賞金は漁夫の利で紗夢が獲得。その件はガブリエルも了承済。その後ディズィーはジョニーの保護のもと、ジェリーフィッシュ快賊団に入団。またザトーは旅の途中で命を落とし、エディが彼の体を操っている。『XX』はディズィーを巡る闘いが終結してから、数週間ほど後の話である。そのため、中にはブリジットのように、賞金がすでに紗夢に与えられていることを知らない者もいるのだ。

COLUMN 深夜をイメージしたステージ

『XX』にはサブタイトルの『THE MIDNIGHT CARNIVAL』という名称がある。その名が示すとおり、『XX』の戦闘ステージはほぼすべてが夜をイメージする造りになっている。明るめな『X』のステージと、見比べてみるのも面白いだろう。



CHARACTER キャラクター

『XX』では『X』で登場した16キャラに加えて、新たに癖があるキャラ特性を持ったイノ、スレイヤー、ブリジット、ザッパの4人が追加された。イノ、スレイヤーはダッシュが特徴的で、前者は斜め上に移動するタイプ、後者はダッシュの動作開始直後に姿を消し、無敵状態で移動する特性がある。ブリジットはHSボタンでヨーヨーを設置、引き戻しを行ない、ザッパは3種類の幽霊をランダムで憑依させるなど、それぞれが今まで登場したキャラクターにはない、能力を持つ。



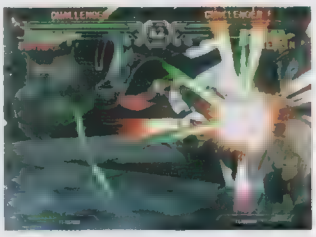
⬆ザトー＝ONEはストーリー上、身体を乗っ取られたため、エディの名で登場した。

イノ



⬆ギターを手に闘うセクシーな女性キャラ。音波を発射して相手を攻撃する。

スレイヤー



⬆吸血鬼という設定を持つキャラクターで、相手の体力を吸収する必殺技を持つ。

ブリジット



⬆流行（?）の可愛い男の子キャラ。アルカディア大賞のベストキャラクター賞も受賞した。

ザッパ



⬆犬、幽霊、剣、ラオウの4種類が憑依。それぞれキャラ性能が大きく変化する。

SYSTEM システム解説

『X』のシステムをベースに、よりチューンアップされた感がある『XX』。ひときわ目立つのが、やられ動作中に発動できるサイクバースト。これにより相手の連続技を回避するという、新たな戦略が対戦に加わった。また一部操作方法も変化し、足払いが⬇+S+HS同時押しではなく、Dボタンとの組み合わせに変更。これに伴い、ジャンプ攻撃にもD攻撃が追加された。

●サイクバースト

攻撃のやられ中にも出せる攻撃手段。通常状態時に出すと動作中打撃無敵の黄色サイクバーストになり、当てるとテンションゲージが100%になる。一方、攻撃のやられ中に使うと青色サイクバーストに変化。こちらは硬直部分にやられ判定が存在するため、ガードされると反撃される恐れがある。



⬅攻撃をくらってしまった！そんなときでも……



⬅サイクバーストを発動すれば追撃を防げる。

●フォースロマンキャンセル

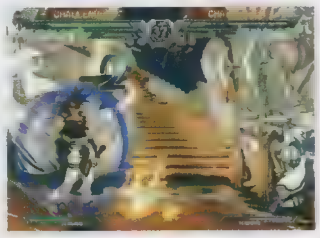
特定の必殺技に搭載されているシステム。特定のタイミングでD以外のボタンを三つ同時押しをすると、青い光と共に動作がキャンセルされる。消費テンションゲージ量は25%で非常に役立つが、タイミングがシビアだ。

●空中投げ

空中の相手を投げる動作。これにより、空中ガードが『X』に比べて、安全な行動ではなくなった。



⬆空中投げの導入によって、立ち回りを改めるプレイヤーが増えた。



⬆フォースロマンキャンセルなら、飛び道具もキャンセルできる。

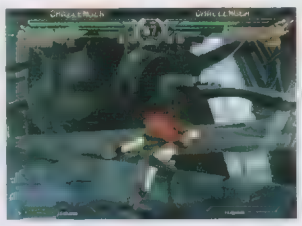
Chapter 1 History

COLUMN 『GUILTY GEAR XX』の対戦シーン

ミリア、ジョニー、紗夢らが目立っていた『X』だったが、『XX』でも依然としてミリアが強いキャラクターとして認識されていた。また、シャドウギャラリーや中段攻撃、さらにインヴァイトヘルフォースロマキャンによって大幅に強化されたエディが躍進。一挙に最強キャラ候補として名乗りを上げる。新キャラの中ではスレイヤーが高評価。機動力は低いものの、血を吸う宇宙をくり返し決める凶悪な連続技が強力。さらにバックステップ中に必殺技を入力することで、無敵時間が付加されるというテクニックが判明し、攻め、守りの両面で大きくプラス方面に影響を受けた。その他のキャラにもそれぞれ魅力的な長所があり、多くのキャラにチャンスがあった作品だ。



⬆シャドウギャラリーを利用した、ガード不能の起き攻めループがエディの魅力。



⬆無敵時間を付加した血を吸う宇宙は、攻防で大活躍。一瞬たりとも気を抜けない。

PS2版『GUILTY GEAR XX』

『X PLUS』に引き続き、『XX』もPlayStation 2に移植された。移植度が高い対戦モードはもちろん、連係、連続技練習に最適のトレーニングモード、与えられた課題をクリアするミッションモードなど、家庭用ゲーム機ならではのプラス要素が多数追加。なんといっても最大の魅力はストーリーモードで、各キャラの魅力が存分に掘り下げられている。



⬆トレーニングモードは、ガードバランスやガード、ジャンプなどを自由に設定可能。相手を自分の思いどおりに動かすメモリーも便利。

COLUMN

ストーリーモード

ストーリーモードは全キャラに用意されており、台詞はフルボイスで聞くことができる。ただ一本道というわけではなく、対戦相手に特定の勝ち方、負け方をすることで、ストーリーが分岐する。ただ対戦するだけでは感じきれない『GG』の世界観をつかむために、ぜひともプレイしてみよう。



⬆ストーリーモードをプレイすることで、意外なキャラ同士の接点が明らかに。

ダウン追い打ちの性質が変化

前作『X』ではダウン追い打ちから飛び道具を重ね、中下段の二択をせまる起き攻めパターンが流行していた。『XX』ではダウン追い打ちを加えるとダウン復帰を取られるようになったため、ダウン追い打ちをせずに相手の起き上がりを攻める、といったパターンに変化。ダウン追い打ちは相手の起き上がるタイミングを調整する意味合いもあったため、当初は『X』に比べて起き攻めが制限された雰囲気があった。だが、それもプレイヤーの研究により、前作を超えるような強力無比な連係が開発されていったのだ。



⬅前作はダウン追い打ち後に攻撃を重ねていたが……。



⬅足払いから直接飛び道具を重ねる行動に変化した。

BOSSイノ

各キャラクターとも、アーケードモードの最終ステージにはイノが登場する。このイノはプレイヤーが使用できるキャラとは異なり、攻撃力が高く、専用の覚醒必殺技を使用してくる。専用の覚醒必殺技はメガロマニアという名称で、無数の弾で攻撃する。弾の軌道には4パターンあり、ヒット、ガードともに体力を大幅に削られるが、各パターンともに回避する方法が存在した。



⬆メガロマニアはガードするだけで危険。弾の軌道上から回避して安全を確保しよう。ガードは体力を大きくケズられるので、厳禁だ。

COLUMN

バーストキャンセル

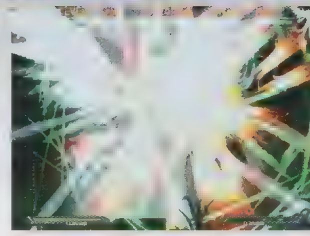
相殺、紗夢の祓斧の成立時、デッドアングルアタック入力時、ヒットストップが解ける前に、サイクバースト→フォルトレスディフェンスまで素早く入力すると、サイクバーストは発動せず無敵時間のみがキャラクターに付加された状態になる。これはバーストキャンセルと呼ばれるテクニックで、無敵時間を利用して相手の連係を回避する手段として活用された。



⬆もっとも活用できるのが紗夢。祓斧成功後にすばやくコマンドを入力しよう。

PS2版『GUILTY GEAR XX』隠し要素

前作に続いて『XX』でも隠し要素が多数存在する。『XP』に引き続き、ロボカイ、クリフ、ジャスティスが参戦し、EXキャラも使用可能になっている。さらに初代『GG』を意識したシステムが搭載してあるGG MODEや、特殊な能力を持ったゴールド、ブラックといった特殊なカラーも出現する。開放条件は複数あるので、下表をチェックしよう。



⬆サバイバルモードの相手は、高レベルになると特殊な必殺技を使ってくる。

隠し要素

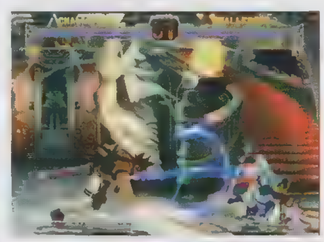
ロボカイ クリフ ジャスティス出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	ミッションモード	40個以上クリア
	サバイバルモード	レベル210でロボカイ 220でクリフ 230でジャスティスを倒せば使用可能に
	ストーリーモード	全キャラのストーリーをクリアし、ジャスティスのストーリーをクリアする
	タイムリリース	EXキャラが全員出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に
EXキャラ出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	ミッションモード	35個以上クリア
	サバイバルモード	レベル200までに登場するボスキャラを倒すと対応したキャラのEXが使用可能に
	ストーリーモード	そのキャラのストーリーを2つクリアすると使用可能
	タイムリリース	総起動時間が50時間以上になると2時間おきに1キャラずつ使用可能に
SPカラー出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	ミッションモード	50個以上クリア
	サバイバルモード	レベル300以上で出現する金キャラを倒せば対応したキャラのSP版が使用可能に
	ストーリーモード	そのキャラのストーリーを3つクリアすると使用可能に
	タイムリリース	ジャスティスが出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に
GG MODE出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	ミッションモード	ミッション45個クリア
	サバイバルモード	レベル300に到達する
	ストーリーモード	ノーマルキャラのストーリーを全キャラクリア
	タイムリリース	ジャスティス出現後、起動時間が2時間経過
EXキャラと闘う	全EXキャラが出現している状態でL2+ を入力後アーケードまたはM.O Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力後アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能	
ミッションモードでEXキャラを使う	ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能	

フォルトレスディフェンス仕込み

『XX』では猛威を振るった、フォルトレスキャンセル先行ダッシュは無くなったが、新たなテクニックが活用されるようになった。通常投げは通常⬅or➡+HSという操作のため、失敗するとHS攻撃が空振りするデメリットがある。このリスクを解消するために、⬅+HS→ずらし押しSと入力することで、HS攻撃の動作をフォルトレスディフェンスでキャンセルする、というテクニックが開発された。これは各攻撃の動作開始後2フレームはフォルトレスディフェンスで動作をキャンセル可能、という要素を利用したテクニックだ。



⬆HS攻撃のスキが大きいキャラは投げをジャンプで避けられると危険だったが……。



⬆フォルトレスディフェンス仕込みを利用することでそのリスクが解消された。

魅力的なEXキャラクター

PS2版の『XX』にも、キャラクターの性能が大きく変化するEXTRAモードが存在する。隠しキャラのクリフ、ジャスティス、ロボカイ以外のすべてのキャラクターに用意されているため、すべてを総合すると43キャラクター分！ さらにシステムが『GG』仕様になるGG MODEもあり、対戦のバリエーションが広がった。



⬆SPカラーの金色ソルは常にドラゴンインストール状態という驚異の性能を誇る。

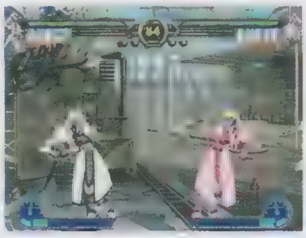


⬆EXスレイヤーはマッパハンチを軸としたコンビネーションが使えるようになる。



⬆カイのEXTRAモードは前作とは異なり、本作ではロボカイとは別キャラ扱いに。





GUILTY GEAR XX #RELOAD
（ギルティギア イグゼクス シャープリロード）

2003年の作品ながら、今なお愛されている『GULTY GEAR XX #RELOAD』。シリーズ随一とも言われる至高の対戦バランスは、巷のゲームセンターをにぎわせ、さまざまな家庭用ハードにも移植された。

CHARACTER キャラクター

『XX』までに登場した20人はそのままに、家庭用のみの登場だったロボカイが参戦を果たした。その動きは頭のプロペラで攻撃したりと、まさにロボそのもの。また、テンションゲージは他のキャラと仕様が異なり、しゃがみDでマットを引き（座談カイ）、その上に乗ることで増加する「電力ゲージ」を備える。また攻撃を出すことで体温が上昇し、一定値以上になると爆発する温度ゲージシステムも意欲的だ。



↑既存キャラもフォースロマンキャンセルの追加など、さまざまな調整が入った。

ロボカイ



↑攻撃ヒット時のSEが金属音だったりと、面白いキャラクターに仕上がっている。

家庭用『GULTY GEAR XX #RELOAD』隠し要素

本作は対戦バランスを重視した作品のため、ストーリーモードは存在しない。そのかわり、前作でも好評だったEXキャラクターやSPカラーなど、おなじみの隠し要素が充実している。さまざまなハードで発売されているので、遊んだことがあるプレイヤーも多いはずだ。なお、韓国版『#R』（通称黄リロ）も発売されており、キャラのボイスが韓国語になっている。



↑韓国版の画面がこれ。スレイヤーの一撃必殺技ヒット時に見られる「HIAKU」も、しっかりとハングルになっている。

隠し要素

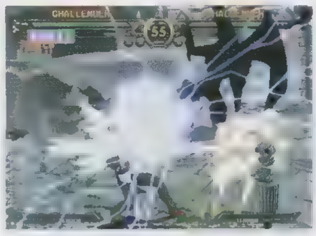
クリフ ジャスティス出現方法 （[illegible]）	ミッションモード	50個以上クリア
	サバイバルモード	レベル440でクリフ 460でジャスティスを倒せば使用可能に
	タイムリリース	EXキャラが全員出現後、1時間おきに1キャラずつ使用可能に
[illegible]	ミッションモード	35個以上クリア
	サバイバルモード	サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す
	タイムリリース	総起動時間が20時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
[illegible]	ミッションモード	80個以上クリア
	サバイバルモード	サバイバルレベル20ごとに出現する金キャラを倒す
	タイムリリース	GG MODE出現後、1時間おきに1キャラずつ使用可能に
[illegible]	ミッションモード	65個以上クリア
	サバイバルモード	レベル480に到達する
	タイムリリース	ジャスティス出現後、起動時間が1時間経過
GGX MODE出現方法 （いずれか一つを満たせばOK）	ミッションモード	65個以上クリア
	サバイバルモード	レベル480に到達する
	タイムリリース	ジャスティス出現後、起動時間が1時間経過
[illegible]	全EXキャラが出現している状態でL2＋ [illegible] を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1＋ [illegible] を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能	
ミッションモードで EXキャラを使う	ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能	

『GUILTY GEAR XX』がさらにパワーアップ!

『GULTY GEAR XX #RELOAD』、通称「青リロ」と呼ばれている本作は、『XX』の対戦バランスに調整を加えた作品。その効果もあり、のちのシリーズ最新作『GUILTY GEAR XX ΛCORE』と並んで長期にわたって遊ばれ続けている。またPS2やXbox、PSPなどの家庭用ハードはもちろん、PCにも移植されている。非公式だがPC版の人気は今なお健在で、ネット対戦が流行している。



↑今まで家庭用のみの出演だったロボカイも、新アクションを引っさげて参戦! 独自の電力ゲージシステムが革命的だった。



↑対戦バランスが整えられ、どのキャラクターでも活躍のチャンスがあった。



↑バーストゲージ周りが見直され、ゲージの溜まり具合が確認しやすくなっている。

COLUMN

君は幻の赤リロを知っているか!?

タイトル画面の『#RELOAD』部分は、発売当初は色が赤だったことを知っているだろうか? 通称「赤リロ」と呼ばれる作品だったが、すぐにバージョンアップしてタイトルの文字色が変更された。このバージョンを区別する意味も込めて、巷では「赤リロ」「青リロ」とカラー別に呼ばれているのだ。

↑これが「赤リロ」のタイトルロゴ。「青リロ」とは若干対戦バランスが違う。

サイクバースト対策

『#RELOAD』の段階になるとサイクバーストにプレイヤーが慣れてきたため、この強力なシステムへの対抗策が練られるようになった。基本的にはスキの小さな攻撃で連続技を構成することで、連続技中に青色サイクバーストをされてもガード可能……というテクニックが対策の基本。青色サイクバーストの攻撃動作後はスキが発生するため、ガードに成功したときの見返りも大きいのだ。このテクニックの向上により、サイクバーストを狙う側も相手の連続技構成を確認しつつ、安全な場所で発動することが必要になった。



←立ちK↓近距離立ちSとつなげば発動されても……、



←サイクバーストをガード可能。ここから反撃を。

COLUMN

『GULTY GEAR XX #RELOAD』の対戦シーン

『#R』では前作でも頂点に君臨したエディが、そのまま最強キャラの座を維持。シャドウギャラリーを使った、ガード不能な起き攻めループはできなくなったものの、凶悪な中下段の二択に加えて、画面端限定のシャドウギャラリーを使った連続技、メガリスヘッドを利用した連続技など、攻撃力の面で群を抜いていた。それ以下の情勢はまさに群雄割拠といった状態で、前作から評判の高いスレイヤーやミリア、通常投げフォースロマキャンの追加で躍進を遂げた紗夢、新キャラのロボカイといったキャラも活躍していた。



↑ジャンプKの判定の強さ、凶悪な起き攻めと、エディには死角が無かった。





GUILTY GEAR XX SLASH
(ギルティギア イグゼクス スラッシュ)

最高傑作との評判が高い『GUILTY GEAR XX #RELOAD』のバランスをさらに調整し、新キャラクターの聖騎士団ソル、A.B.Aを加えた『GUILTYGEAR XX SLASH』。なお、本作品より発売元がサミーからセガに変更されている。

CHARACTER キャラクター

新規参戦の聖騎士団ソルはチャージゲージという独自のゲージを持つ。このゲージはチャージで増加でき、レベル2、レベル3となるにつれ、必殺技の性能がアップする。A.B.Aは結合、焼成を出すことで、パワーアップする諸刃モードになるのが特徴。ただし諸刃モードにはゲージが存在し、これが0になるとスキをさらけだしてしまう。



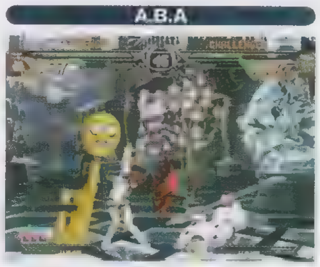
⬆新キャラは共に独自のシステムを持つ。ゲージの管理が決め手となるキャラだ。

聖騎士団ソル



⬆聖騎士団ソルはすばやいがリーチが短い。いかにチャージするかがポイント。

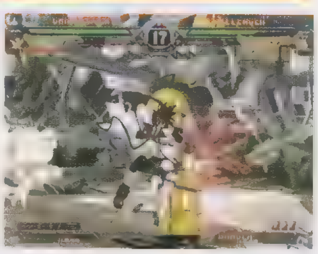
A.B.A



⬆A.B.Aは諸刃ゲージと相談して、通常モード、諸刃モードを使い分ける。

連続ガードを利用したテクニック

連続ガード中は立ちガードからしゃがみガードに切り替えても、キャラクターの大きさは立ちガードのままになる。この現象を利用することで、高速の中段攻撃を仕掛けるテクニックが流行した。具体的には聖騎士団ソルならば、ジャンプS→ジャンプキャンセル→ジャンプDで、ジャンプS後にしゃがんだ相手の立ちガードモーションに、ジャンプDがヒットするのだ。

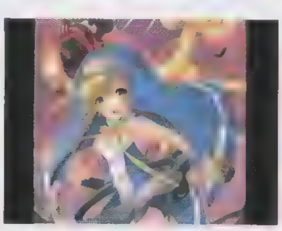


⬆立ちガードのモーションが大きいキャラに有効なテクニック。見切れないスピードで中段攻撃を出せる、驚異のテクニックだ。

COLUMN

家庭用にゲスト作家が登場

PS2版の『XXS』では、有名作家たちの『GG』キャラのグラフィックが特典画像として収められている。いずれのグラフィックも、キャラクターデザインを行っているゼネラルプロデューサー・石渡太輔氏とは異なる味がある。『GG』ファンなら、眺めているだけでもかなり楽しめるはずだ。



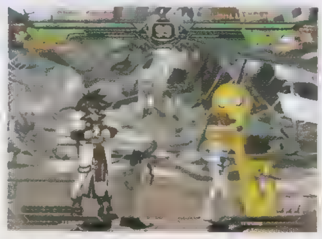
⬆実力派作家たちのキャラクターが満載。ギャラリーに華やかさが増した。

さらに対戦バランスがブラッシュアップ!

『GUILTY GEAR XX SLASH』は、『#R』の対戦バランスをより練って完成した作品。今までの21キャラに加えて、聖騎士団ソル、PS2版『ISUKA』に登場したA.B.Aが参戦し、総勢23キャラでの戦いになった。また各キャラに調整が行なわれ、フォースロマンキャンセルや新技も追加された。



⬆調整により、生まれ変わったキャラもいる。



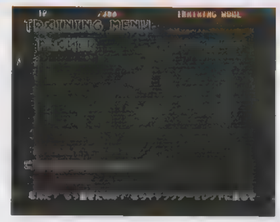
⬆時空を超えて登場を果たした聖騎士団ソルと、『ISUKA』から参戦したA.B.A。



⬆各キャラには新必殺技、必殺技の性能変化が加わり、戦略がより高度なものに。

PS2版『GGXX SLASH』隠し要素

『XXS』では今までの家庭版と同様に、EXキャラ、クリフ、ジャスティスが使える上、『#R』の性能を持つキャラクターも使用できる。なお、トレーニングモード内のメニュー説明が変更され、今作からキャラクターの口調で行われるようになった。



⬆ソルのメニュー解説はぶっきらぼうで面白い。

隠し要素

クリフ ステージRAVEN出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	聖騎士団ソルのミッションレベル3をクリア
	サバイバルモード	レベル420のクリフを倒す
	タイムリリース	総起動時間が42時間経過
ジャスティス ステージHEAVEN出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	聖騎士団ソルのミッションレベル3をクリア
	サバイバルモード	レベル440のジャスティスを倒す
	タイムリリース	総起動時間が43時間経過
EXキャラ出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	ミッションレベル2をクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に
	サバイバルモード	サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す
	タイムリリース	総起動時間が66時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
SPカラー出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	ミッションレベル3をクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に
	サバイバルモード	レベル500を超えたレベル20ごとに出現する金キャラを倒す
	タイムリリース	全EXキャラが出現後、2時間おきに1キャラずつ使用可能に
SPカラー出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	アーケードモード	アーケードモードをクリアしたキャラの#RELOADキャラが使用可能に
	タイムリリース	総起動時間が45時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
GG MODE GGX MODE出現方法	総起動時間が44時間経過	
ステージUNKNOWN 出現方法	総起動時間が67時間経過	
EXキャラと闘う	全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能	
ミッションモードで EXキャラを使う	ミッションモードをコンプリートするとEXキャラでミッションモードをプレイ可能	

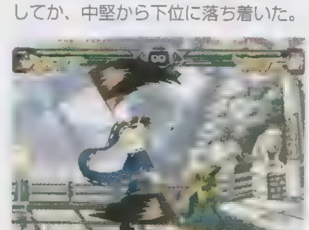
COLUMN

『GUILTY GEAR XX SLASH』の対戦シーン

『XXS』では、今まではあまり活躍できなかったキャラクターが躍進を遂げた。その筆頭がカイで、Sスタンエッジの硬直の短さは、巷で「S(スーパー)スタンエッジ」と呼ばれるほど。その他に注目されたのが、ヴォルカニックヴァイパーのスキが小さいソル、全体的にハイスペックな紗夢の二人。これらのキャラは規模の大きい大会でも活躍を見せていた。またチップ、闇慈なども上位に進出し、逆に前作まで活躍していたエディ、スレイヤー、ロボカイといった面々は弱体化している。なお、新キャラの聖騎士団ソルやA.B.Aは、いずれも極端な性能が災いしてか、中堅から下位に落ち着いた。



⬆これが噂の"スーパー"スタンエッジ。密着でガードさせても有利な状況になる。



⬆『X』以来パッとしなかった闇慈が強化。➡+HSのカードポイントが強烈だった。







GUILTY GEAR XX ΛCORE
（ギルティギア イグゼクス アクセントコア）

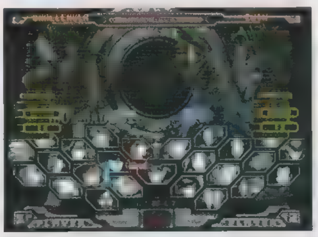
2006年の発売以降、アーケードでなお今も絶賛好評稼働中なのが、この『GUILTY GEAR XX ΛCORE』。前作『XXS』に比べてシステムが多数追加された上、各キャラにも調整が加わり、戦略の幅が大きく広がった。

PS2・Wii版『GUILTY GEAR XX ΛCORE』隠し要素

本作ではクリフ、ジャスティスは登場しないものの、初代『GG』を模したシステムのGG MODE、『X』に近いシステムのGGX MODEが搭載されている。特にGG MODEでは、なつかしの殺界システムが復活している。



↑各モードの選択は、キャラクター選択画面の使用キャラ決定後に選べる。



↑殺界は始動技ヒット後に表示されるコマンドを相手が失敗すると発動。一撃で相手をK.O.する。

隠し要素

EXキャラ出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	サバイバルモード	サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す
	タイムリリース	総起動時間が40時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
SPカラー出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	サバイバルモード	レベル500を超えたレベル20ごとに出現する金キャラを倒す
	タイムリリース	総起動時間が63時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
GG MODE出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	アーケードまたはM.O.Mモードで全キャラクリアで使用可能に	
	タイムリリース	総起動時間が63時間経過
GGX MODE出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	アーケードまたはM.O.Mモードで10キャラクリアで使用可能に	
	タイムリリース	総起動時間が63時間経過
裏ステージ出現方法（いずれか一つを満たせばOK）	EXまたは金色モードCPUのアーケードまたはM.O.Mをクリアしたキャラのステージが出現	
	タイムリリース	総起動時間が86時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
ステージUNKNOWN出現方法	アーケードまたはM.O.Mでポスイノを倒す	
EXキャラと闘う	全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能	

COLUMN

『GUILTY GEAR XX ΛCORE』対戦シーン

『ΛC』ではエディの強さが復活し、現在最強にもっとも近いキャラクターと言われている。エディは分身攻撃が全体的に変更されて攻撃範囲が広くなり、空間制圧能力がアップ。さらにフォースブレイクのドリルスペシャルは無法の極みだ。続くのがテスタメント。ダウンを引き起こすHSイグゼビーストに、超高性能な突進技のバッドランズと非の打ち所がない。これら2キャラ以外でもっとも注目されたのは、長く雌伏の時を過ごしていたポチョムキン。スライドヘッドの発生速度が上がった上、追撃可能になったため、立ち回りや起き攻めが前作とは比べものにならないほど強化された。



↑ドリルスペシャルは強力無比



↑空中ポチョムキンバスターも強力。

アクセントが効いた最新作登場!

『XXS』の登場より1年あまりが経過した2006年12月に発売された、『GUILTY GEAR XX ΛCORE』。キャラクター数に変化はないものの、新システムのフォースブレイク、スラッシュバックの追加をはじめ、新ステージ、キャラクターボイスの新規収録など、パワーアップ要素が多数。まさにその副題の通り、「アクセントが効いた」一作に仕上がっているのだ。



↑スライドヘッドやドリルスペシャルのように、既存の必殺技も大きなパワーアップ調整を受けている。「全キャラが強い」がコンセプトだ。

SYSTEM システム解説

『ΛC』にはシステムが二つ追加されている。それぞれが対戦の根幹に関わる上、ヒット時、成功時の爽快感はかなりのものだ。

●フォースブレイク

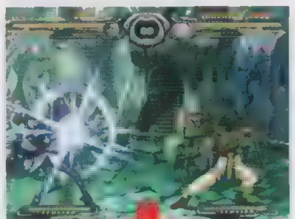
各キャラに用意された、テンションゲージを25%消費する強力な必殺技。全体的に無敵時間がある上、ヒット後は追撃可能という技が多く、立ち回りで突然出すのが有効だった。

●スラッシュバック

レバーをガード方向+S・HS同時押しで発動する防御システム。相手の攻撃が当たる直前に入力すると、ガード硬直を大幅に軽減できる。ただし、入力猶予が極端に短いのが難点だ。



↑フォースB使用時は青く光る。



↑ヒットすれば大ダメージ!



↑攻撃の直前でボタンを押して、



↑スラッシュバックから反撃だ。

特殊なヒット効果

本作より、地面を滑るようにダウンする、スライドダウンと呼ばれる状態が追加された。このスライドダウンは通常のダウンとは異なり、ダウン中に攻撃がヒットすると相手が空中に浮く効果がある。また、テスタメントのHSイグゼビーストやメイのじゃっくはうんどのように、ダウン中の相手を無理矢理引き起こす必殺技も登場。これらは連続技面で重宝された。



↑スライドダウンを起こした後は追撃のチャンス。カウンターヒット時のみ発動するケースが多いので、状況を見逃すな!

COLUMN

隠し必殺技を君は見たか!?

本作には隠し必殺技、覚醒必殺技がいくつか存在する。ソルにはラウンド間ドラゴンインストール状態が続く、ドラゴンインストールセカンドが追加。強力な効果だが、テンションゲージを100%使用する上、体力が徐々に減少していく。紗夢には合計100回攻撃する覚醒必殺技、闘砕珀裂拳が加わった。テンションゲージを100%消費する上に極端に発生が遅いので、使いどころが難しい。ディズィーには待望の一撃必殺技である、力が…抑えきれない…が、カイにはダウン追い打ち専用技のライトニングストライクが追加されており、全体的に演出重視のものが多い。



↑力が…抑えきれない…は、一撃準備動作が必要無いものの、コマンドが難しい。







GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS
(ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス)

『ΛC』をさらにパワーアップさせたのが、この『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS』だ。ストーリーモードやクリフ、ジャスティスが待望の復活。キャラクターが成長するサバイバルモードなど、新要素も満載だ。

『GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS』隠し要素

本作はモードが多数存在するだけあって、隠し要素の量もかなりのもの。それぞれの要素に複数の出現条件が用意されているので、自分が一番簡単だと思う方法を選択してプレイしよう。いずれの出現条件も難しいと感じた場合は、ゲームを起動させたままにしてタイムリリースさせるのもありだ。

隠し要素

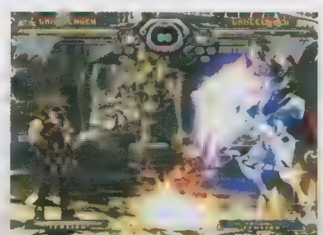
クリフ ジャスティス出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ストーリーモード	クリフもしくはジャスティスのストーリーモードをクリア
	ミッションモード	5つクリアでクリフ、10個クリアでジャスティスが使用可能に
	タイムリリース	総起動時間が63時間でクリフ、86時間でジャスティスが使用可能に
EXキャラ出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	ミッションをクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に
	サバイバルモード	サバイバルレベル20ごとに出現する黒キャラを倒す
	ストーリーモード	ストーリーをクリアしたキャラのEXキャラが使用可能に
	タイムリリース	総起動時間が40時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
SPカラー出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	同一ミッションを3キャラクリアすればクリアしたキャラのSPカラーが使用可能に
	サバイバルモード	レベル500を超えたレベル20ごとに出現する金キャラを倒す
	ストーリーモード	すべてのEDを見たキャラのSPカラーが使用可能に
	タイムリリース	総起動時間が63時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
GG MODE出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	20個以上クリア
	アーケードモード	5キャラ以上クリア
	M.O.Mモード	5キャラ以上クリア
	タイムリリース	総起動時間が40時間経過
GG MODE出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ミッションモード	25個以上クリア
	アーケードモード	10キャラ以上クリア
	M.O.Mモード	10キャラ以上くリア
	タイムリリース	総起動時間が63時間経過
旧ステージ出現方法 (いずれか一つを満たせばOK)	ストーリーモード	同一ミッションを2キャラクリアすればクリアしたキャラの旧ステージが使用可能に
	ミッションモード	すべてのEDを見たキャラの旧ステージが使用可能に
	タイムリリース	総起動時間が86時間以上になると1時間おきに1キャラずつ使用可能に
[illegible]	全EXキャラが出現している状態でL2+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUがEXキャラに。全SPカラーが出現している状態でL1+○を入力し、アーケードまたはM.O.Mを選択するとCPUが金色キャラに。併用可能	
ミッションモードでEXキャラを使う	L2を押しながらMISSIONを選択すると、EXキャラを出しているキャラに限り、EXキャラでミッションモードをプレイ可能	
クラシックサバイバルモード	L1を押しながらSURVIVALを選択	

EXキャラにさまざまな新必殺技が追加!

EXキャラクターには『ΛC』では無かった新技が追加されている。EXソルにはフォースブレイクとしてガンフレイムチャージアタックやグランドヴァイパーが、EXカイにはフォースブレイク版ライトニングストライクが追加されるなど、かなり細かな調整が加えられている。新たなキャラとして連続技、戦術構築を楽しむことができるのだ。また、『ΛC』には存在しなかったクリフやジャスティスにも、それぞれ空中咆哮返し、サベリアートランスといったフォースブレイク技が用意されているぞ。



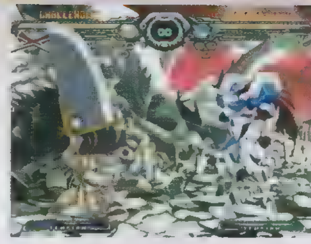
↑フォースブレイク版ライトニングストライクは通常版と異なり、相手ダウン時以外でも出せる。



↑ガンフレイムチャージアタックは硬直が極端に短く、相手に攻め込むときに役立つ。

名作のアペンドディスクが登場!

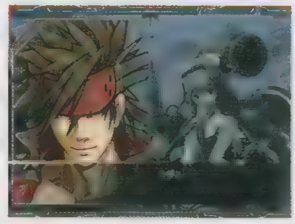
2008年3月に通常版と、前作PS2版『ΛC』の追加ディスクであるアペンド版が発売。前作では未登場のクリフとジャスティスが復活し、完全新規のストーリーモード、サバイバルモードなど多数のモードを追加。大幅なパワーアップを遂げた。なお通常版とアペンド版ではパッケージが異なり、前者は聖騎士団ソルとカイ、後者はクリフとジャスティスが描かれている。



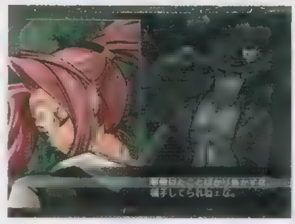
↑ファン待望のクリフ&ジャスティスが復活。『ΛC』からの新しいシステム、フォースブレイクももちろん搭載しており、新たな感覚で使える。

完全新規のストーリーモード

『XX』のストーリーモードとは異なる、まったく新規のストーリーが本作では楽しめる。それも登場キャラクターすべての会話シーンがフルボイスで完全収録されている上、隠しキャラのクリフ、ジャスティスのストーリーも用意されている。さらに選択肢やCPUとの対戦内容でシナリオ分岐が発生するようになっており、かなりのボリュームを誇っているのだ。なお、ストーリー内容は『2』につながるものもあるので、『2』から『GG』シリーズのファンになった人、また、『XX』の続きがどうなるか気になる人は、是非ともプレイしてみよう。



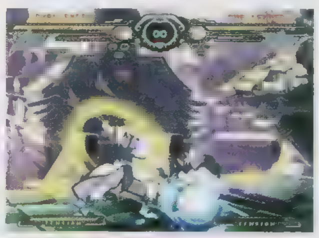
↑ソルの声は中田譲治氏!



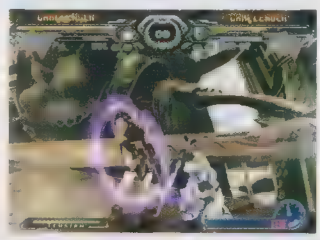
↑分岐で複数の話を楽しもう。

2種類の新ロマンキャンセル

オプションのEXTRAメニューでは、新たに2種類のロマンキャンセルを使用できる。イエローロマンキャンセルは、各種ロマンキャンセルのテンションゲージ消費量が半分になる。ロマンキャンセルだと25%、フォースロマンキャンセルだと12.5%消費するのだ。カオスロマンキャンセルはテンションゲージを25%消費して、必殺技をキャンセルして必殺技を出すシステムだ。



↑黄色に輝くのがイエローロマンキャンセル。テンションゲージの減少量が半分になる。



↑紫色のカオスロマンキャンセルは必殺技→必殺技が可能になり、戦略の幅が増す。

COLUMN
サバイバルモードでパワーアップ

本作のサバイバルモードは今までのものとは異なり、キャラクターをパワーアップさせながら進めることができる。パワーアップには攻撃力(ATTACK)、防御力(DEFFENCE)、すばやさ(SPEED)といったパラメータ的なものから、体力が自動回復するLIFE RECOVERY、テンションゲージが自動的にたまるTENSION INCREASE、ガードが必ず直前ガードになるSOUL OF ZEPPなど、特殊能力もある。自分の使用キャラクターをどんどんパワーアップさせ、全Lv1000の制覇を目指す。なお、L1ボタンを押しながら「SURVIVAL」を選択することで強化要素が無いサバイバルモードを遊べる。



↑敵を倒すとスキルを落す場合があるので、それを装着してパワーアップしよう。



↑Lv1000では金色に輝くソルが出現。強力な必殺技を連発してくるぞ。

Chapter 1 History





GUILTY GEAR2 OVERTURE
(ギルティギア2 オーヴァチュア)

3Dアクションと RTSを融合させた本作。Xbox360で発売後、今もなおオンラインアップデートがされている。『GUILTY GEAR』のストーリーが、9年の月日を経て動き出す。

STORY ストーリー

人類は「法力」の理論化に成功。豊かな資源のもと、各地の紛争は沈静させるかに思われたが、人の業は飽くことを知らず、ついには「GEAR」を誕生させてしまう。自らを「ジャスティス」と名乗るGEARは全人類に対して宣戦布告、対する人類は「聖騎士団」を結成。100年に渡る両者の戦いは「聖戦」と呼ばれ、ジャスティスの封印に成功した人類側が勝利した。

数年後、ジャスティス復活を予感した国際連合は「第二次聖騎士団」結成を考案。人員選考の為に武道大会を開催されたが、すべてはテスタメントがジャスティス復活のために仕組んだ罠であった。復活したジャスティスは、激戦の末ソルによって倒された。

ジャスティス撃破から数年後、ギアが消失する事件が発生。そしてその出来事は、一人の青年に伝えられる…

COLUMN
まったく新しいジャンルへ進化

本作は「メーレーアクション」という独自のジャンルを冠している。「メーレー」とは、乱闘や混戦を意味する「melee」と「命令」をもじった単語。プレイヤーはマスターを操り、自軍の兵士に命令を出して敵のマスターゴースト(本拠地)を破壊するのが目的。RTS(リアルタイムストラテジー)の要素が強いが3Dアクションも必要となる、今までに無いまったく新しいジャンルだ。

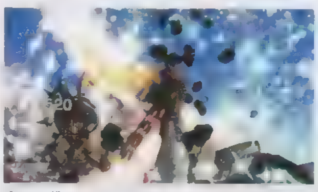
マスターゴーストを打ち倒せ!!

『GG2』の勝利条件は、敵の本拠地である敵マスターゴーストの破壊。マスターゴーストはバリアを備え、プレイヤーが操るマスターよりも、部下であるサーヴァントの方がバリアをはがしやすい。サーヴァントの召喚には、時間経過で増加するMANAが必要。マップ上に複数存在するゴースト(拠点)は、攻撃すると支配でき、ゴーストの支配数が多いとMANA収入も増える。敵の支配下のゴーストでも、攻撃すれば支配権が奪えるので、ゴーストを守ることも重要だ。相手より多くのゴーストを支配してMANA収入を増やしたあと、サーヴァントを召喚して自軍を強化し、敵マスターゴーストの破壊を目指そう。

また、マスターの体力が0になるとクリティカルダウンとなり、マスターゴーストの耐久力が減少する。何度かクリティカルダウンを奪えば、マスターゴーストに攻撃をせずに破壊できる。勢力を広げるだけでなく、対マスター戦の3Dアクションが重要なのも「メーレーアクション」の特徴だ。



⬆マスターはサーヴァントより戦闘能力が高い。戦況が悪い場所には、すばやく移動できるブラストドライブで駆けつけよう。



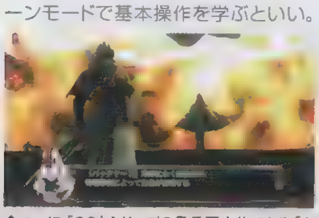
⬆サーヴァントはマスターゴーストへ与えるダメージが大きいが、破壊できるのはマスターのみ。トドメはマスター自身で決めろ!

物語を彩るキャンペーンモード

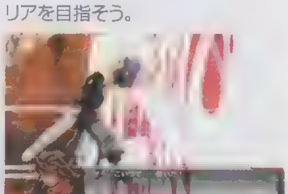
キャンペーンモードは、ファンが待ち望んだストーリーをムービーとミッションを交えて楽しめる。『GG』から数年後が舞台となる本作は、ソルが中心となるストーリー。ソルとカイ以外のキャラは一新されているが、シンを始めとする新キャラも魅力的なキャラばかり。ついには、「あの男」も登場するのでファンならずとも必見だ。

「メーレーアクション」となる本作は対戦に特化したジャンルだが、今までにないジャンルなので、まずはキャンペーンモードで基本操作を学ぶといい。難易度はEASY、NORMAL、HARDの3種類から選べるので、アクションが苦手な人でも楽しめるはずだ。

なお、キャンペーンモードは一度クリアしたチャプターなら、チャプターごとに選んでムービーの鑑賞やミッションをプレイできる。また、特定のチャプターをクリアするとフリーミッションモードに追加され、ほかのキャラクターでもプレイ可能。通常の対戦とは勝利条件が違い、タイムアタックやボスとの戦闘などもある。すべてのキャラクターでクリアを目指そう。



⬆ついに「GG」シリーズの最重要人物である「あの男」が姿を現す。「あの男」との因縁の対決もあるので必ずプレイしよう。



⬆ストーリー終盤では、バックヤードに舞台が変わる。今回の事件の鍵となるバックヤードで、どうストーリーが織り成されるのか?

ORGANの操作がカギを握る!!

ORGANは戦略部分を担う画面。ゲーム中いつでも開くことが可能で、ORGAN画面中でもリアルタイムに戦況が変化するのが『GG2』の特徴だ。

ORGAN画面では、サーヴァントの召喚や契約のほか、進軍ルートと目的地の指定ができる。ORGAN中のマップは、画面右下にあるミニマップより大きく戦況を確認しやすいので、サーヴァントに適した指示を出せる。その他、ORGAN中はスキルやアイテムの練成(MANAで購入)が可能。体力の回復や大ダメージを与えるものなど、うまく使えば戦況が有利になるものばかりだ。

なお、ORGAN操作中のマスターは無防備。敵マスターが近くにいるときにORGAN操作をしていると危険なので、操作するタイミングも重要となる。



⬆サーヴァントの召喚や指示は、ORGAN画面でしかできない。召喚したいサーヴァントを選んだら、進軍ルートと目的地を選ぼう。



⬆戦略的な操作が可能なORGAN画面は、ゲーム中いつでも開ける。開いているときでも戦況は変化し続けるので、すばやい操作が必要だ。

サーヴァントを駆使せよ

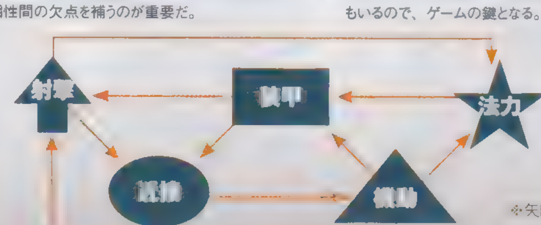
サーヴァントは、平均的な性能の近接兵、動きがすばやい機動兵、動きは遅いが体力が高い装甲兵、遠距離攻撃ができる射撃兵、特殊能力に優れた法力兵の5種類に分かれる。どんな優れたサーヴァントでも、得意な兵種と苦手な兵種がある。相性の良い兵種なら勝利しやすいので、考えて進軍させるのが重要だ。また、サーヴァントには上級兵と呼ばれるものがいる。上級兵は1体で下級兵数体分の性能を持ち、それぞれ1体ずつしか召喚できない。重要なゴーストを守らせたり、下級兵だけでは落とせないゴーストに攻め込ませるなど、攻守の要となる。ただし、兵種や上級兵はトライブ(軍団)によって数が違うので、トライブごとに戦い方が変わるのが『GG2』の面白さだ。



⬆同兵種ばかりで固めても、1種類のサーヴァントに負けてしまう。複数種のサーヴァントを組ませて相性間の欠点を補うのが重要だ。



⬆上級兵は体力を始め、すべての能力が高水準。マスターにも引けを取らないほど強力なサーヴァントもいるので、ゲームの鍵となる。



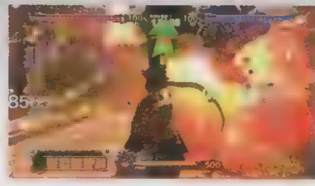
Chapter 1 History

CHARACTER キャラクター

ソル



『GUILTY GEAR』シリーズの主人公。ソル自身は使いやすい技が揃っており、1対1の戦闘ではトップクラスの性能を誇る。その反面、複数の敵を同時に相手するのは苦手で、サーヴァントは性能こそ高いものの兵種に偏りがある。兵種の穴をマスターで埋めつつ、敵マスターをクリティカルダウンさせよう。



↑ソルの連続技である通称「アッパーループ」は高火力。クリティカルダウンを奪おう。



↑下級兵が攻撃すると溜まるリソースを消費すればドラゴンインストールが使用可能。リソースが100なら見た目が大きく変化する。

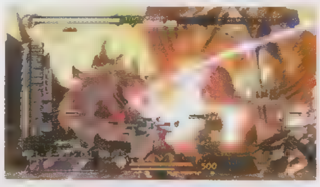
イズナ



和風テイストなイズナは、刀での攻撃に加え、相手を追尾する飛び道具や姿を消すスキルを持つ。サーヴァントは、特殊能力に秀でたものが多く一筋縄ではいかない。全体的に体力が少ないのが弱点だが、バランスが良いので使いやすいトライブだ。なお、上級装甲兵のでいだーらは一見の価値アリ!

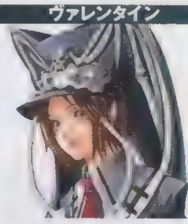


↑おちゃらけた雰囲気と、変な言葉をしゃべるイズナ。必殺技は特殊なものが多い。



↑巨大なサーヴァントのでいだーら。マスターゴーストを攻撃すれば、一撃で耐久力ゲージを3分の1減らせる。その威力は圧巻。

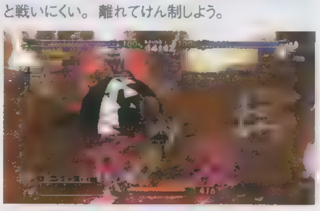
ヴァレンタイン



『GG2』紅一点のヴァレンタインは、飛び道具を多く持つ遠距離戦が得意なマスター。小回りの利く技は少ないが、近寄ることなく戦えるのが強み。可愛いヴァレンタインとは違い、サーヴァントは異形のものが多い。下級兵種に機動兵と装甲兵がいないといったクセの強さが目立つトライブだ。



↑飛び道具主体のヴァレンタインは、接近されると戦いにくい。離れてけん制しよう。



↑上級機動兵のミルフィーユは単体でも強い上、ミニオンのチェリーを召喚する。マスターでも苦戦するほど、強力なサーヴァントだ。

レイヴン



ダウンロードコンテンツで購入できるレイヴン。針を使った飛び道具、敵の裏側にワープしたり動きを遅くするなど、やっかいなスキルが多い上に、マスターを倒せるほど戦闘能力が高い。ヴァレンタインと同じサーヴァントを引き連れているので、全体的にクセの強いキャラクターと言える。

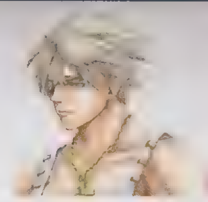


↑レイヴンはサーヴァントのせん滅は苦手だが、足止めに使えるスキルが多い。

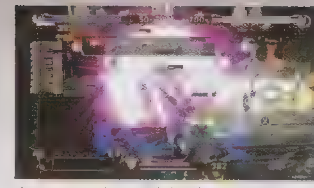


↑覚醒必殺技フェアツヴァイ・フェルト後はフィニッシュポーズを決める。ポーズは全部で19種類あるので、すべて見るべし!

シン



旗を武器に戦うシンは、リーチに優れており、敵マスターの攻撃が届かない位置から攻撃したり足止めが可能。またシンのサーヴァントは、全兵種が揃っている。性能も高く、サーヴァント同士の戦いなら有利に進めるが、コストが高め。前半戦をしのげれば、後半戦で強くなるタイプのトライブだ。



↑ファントムバレルは味方の体力を吸収する飛び道具。味方が多いほど威力が高くなる。



↑シンのサーヴァントは高性能なものばかり。下級兵に5種類すべての兵種が揃っているので、後半戦では強力な部隊を作れる。

パラダイム



通称インコ（自称ドラゴン）のパラダイムは、自身の戦闘力が非常に低いが、サーヴァントが安価で高性能。マスターは前線に立たずにサーヴァントのフォローに回り、サーヴァントで勢力を拡大するのが基本戦術となる。常にマップを確認して、敵マスターに捕まらないように動くのが重要だ。



↑パラダイムは攻撃的なスキルが無く、味方の移動速度や防御力を上げるスキルを持つ。



↑上級装甲兵のボーンバイダーは、パラダイムの戦略の要といえるサーヴァント。重要なゴーストを守らせる役には適任だ。

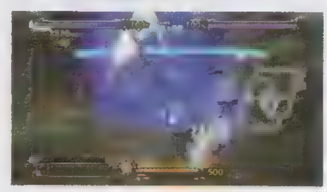
カイ



隠しキャラとして登場するカイは、シンと同じサーヴァントを引き連れている。マスターの性能が高く、通常技は流れるように連係可能。どこで終わるかわからない連係は、相手にとって非常に脅威。必殺技はスタンエッジやヴェイパースラストといったおなじみものに加え、新必殺技も使用可能だ。



↑通常技からさらに他の通常技に連係できるカイ。一度捕まると逃げられない。



↑ヴェイパースラストも健在。攻撃動作中は攻撃を耐えられるので、切り返しに使える。

COLUMN

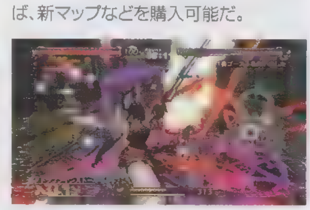
オンラインも充実!!

『GG2』は、対戦ツールとして生み出されたタイトル。最良のゲームバランスを求め、細かくアップデートがなされている。Xbox LIVEにつないでいれば、自動的に最新バージョンとなり、バージョンしだいではマスターやサーヴァントの強さが著しく変化するのだ。

もちろんオンライン対戦にも対応しており、いつでも全世界のプレイヤーと対戦が楽しめる。リプレイデータの配信もあるので、自分や気になるプレイヤーのチェックも可能。さらに、Xbox LIVEのダウンロードコンテンツを利用すれば、新マップなどを購入可能だ。



↑新マップでは戦術が大きく変わる。対戦相手より早く地理を理解しよう。



↑ダウンロードコンテンツでは、キャンペーンモードでのソルも購入できる。





GUILTY GEAR ISUKA
(ギルティギア イスカ)

『GG』シリーズ唯一のATOMISWAVE基板で、AW－NET対応作品。最高4人でのバトルロイヤル形式と、2ラインのフィールドが特徴。なおアーケード版はシリーズ中、唯一EXキャラが使用でき、AWカードに戦績などを保存できた。

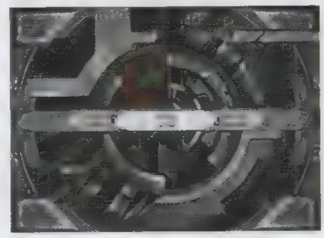
4人対戦のギルティギア登場!

『ISUKA』は、2003年にATOMISWAVE基板で発売された。それまでの『GG』シリーズとは異なり、2ラインのフィールドで最高4人のバトルロイヤル形式を採用。また、複数人ならチームを組んで2on2のチーム戦なども可能だ。

本作は、敵に挟まれるという状況が多く発生する。そのため、キャラの振り向きは、手動で行うように変更。ボタン配置や入力方法も変更され、『XX』でのDボタンが振り向きボタンとなり、ダストアタックはS+HS同時押しになった。また、反対ラインへ飛ばす「ライン飛ばし攻撃」や向きを変えずに後方へ攻撃する「背面攻撃」など、独自の攻撃システムも多い。



⬆複数の敵を同時に相手するため挟まれるといった状況が多く、場所取りが重要となる。



⬆家庭用はPS2、Xbox、PCで発売された。Xbox版は、通信対戦や協力プレイが可能だ

CHARACTER キャラクター

『ISUKA』のアーケード版は、『XX』に登場した20キャラ全員が使える。家庭用版では20キャラに加えて、さらに新キャラクターのA.B.Aが使用可能。A.B.Aは通常、諸刃、獄諸刃の3つのモードを駆使して戦うキャラ。諸刃と獄諸刃は攻撃力が高くなるが、攻撃するたびに自身の体力が減るのが特徴。また、ロボカイとロボカイIIも登場。ロボカイIIは「ロボカイIIファクトリー」でカスタマイズでき、自分好みのロボカイを作って戦えるのだ。その他にはボスのレオパルドン、GGブーストモードで登場するZAKO－A･B･Cも使用できる。

A.B.A



⬅通常モード以外は攻撃するたびに、ダメージを受ける。

ZAKO－A



⬅通常技は立ちPと立ちKのみで、ガードもできない。

レオパルドン



⬅巨大な体のレオパルドンは、反対側のラインも攻撃可能。

ZAKO－B



⬅ガードは可能だが、ジャンプやダッシュができない。

ロボカイ&ロボカイII



⬅両者共ミサイルや電磁など、機械らしい攻撃が多い。

ZAKO－C



⬅必殺技が2種類あり、ZAKOの中ではもっとも強い。

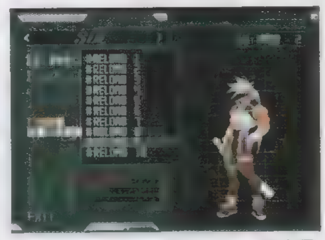
AW-NETに対応

アーケード版はAW－NETに対応。カードを使えばプレイデータを保存したり、EXキャラやEXカラーが使用できる。

現在AW-NETはサービスを終了しており、携帯電話などでのアクセスはできないが、AWカードの使用自体は可能だ。



⬆カードを使えばプレイヤーネームを表示できる。また、戦績やプレイ回数も確認可能だ。



⬆EXカラーやEXキャラの使用にもカードは必須。「AW共通ポイント」を使って購入できた。

家庭用『GUILTY GEAR ISUKA』隠し要素

家庭用は、特定の条件を満たすと隠しキャラが使用可能となる。アーケード版で使用できたEXキャラ以外にも、ボスのレオパルドンやボスソル、ボスカイといった強力なキャラを使用できるのは家庭用の特権。ボスソルやボスカイには『ISUKA』でしか見られない技もあるので、確認してほしい。



⬅アーケードモードでEXキャラを倒せば、使用可能だ。



⬅レオパルドンはVSモードとトレーニングモードで使える。

隠し要素

レオパルドン出現方法	アーケードモードLv199のレオパルドンを倒すと使用可能
ZAKO出現方法	GGブーストまたはRKIIファクトリー内のスクランブルモードをクリア
ボスソル&ボスカイ出現方法	GGブーストまたはRKIIファクトリー内のスクランブルモードで、一定スコア以上で出現する巨大ロボカイIIを撃破してクリア
EXキャラ出現方法	アーケードモードで100POINTを獲得するたびに出現するEXキャラを倒せば使用可能に。ロボカイIIはスクランブルモードをクリアすることで使用可能に

COLUMN

巨大ロボカイII登場

GGブーストモードや、ロボカイIIファクトリー内のスクランブルモードで一定条件を満たすと、隠しボスとして巨大ロボカイIIが出現。巨大ロボカイIIは、画面に収まらないほど巨大で攻撃のリーチが非常に長い。ただし動作が遅く、技によってはまったく当たらないため、実際は簡単に倒せるのだ。



⬆見た目のインパクトはすごいが、実際戦ってみるとあっさり勝ててしまう。

COLUMN

アーケードでもEXキャラが使用可能!

本作は、アーケード版で唯一EXキャラを使用できるタイトル。EXキャラは技の性能が違うものも多く、戦い方がガラッと変わる。なお、他シリーズのEXキャラは、家庭用のオマケ的な位置づけのため高性能な必殺技が多いが、本作はゲームバランスを崩さないように調整が加えられている。

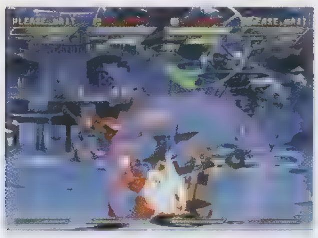


⬆ゲーセンでEXキャラの対戦を楽しめる。

2ライン対戦とソウルシステム

2ラインのフィールドで戦う本作には、ラインを使った行動が多く存在する。「ライン移動」は、反対側のラインへ移動する行動。動作開始直後と終了時にスキはあるが、ほとんどの攻撃が反対ラインでは当たらないため回避手段として使える。テンションゲージ25%消費すれば、ガードキャンセル版も使用可能だ。「ライン移動攻撃」は、反対のラインへ移動しながらの攻撃。通常技からつなげられるほか、攻撃後キャンセル可能なので使いやすい。「ライン飛ばし攻撃」は相手を反対ラインへ飛ばす攻撃。空中の相手にヒットさせると反対ラインに飛ばさないので、連続技の中継としても利用できる。

体力ゲージの下にある「ソウル」は、予備の体力ゲージとも言えるシステムで、一度体力がゼロになってもソウルがあれば復活できる。チームの場合は、ソウルをチームで共有して戦う。

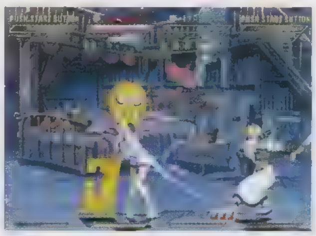


⬆本作のフォルトレスディフェンスは中下段関係なくガードできる、強力な防御手段だ。

なお他シリーズにあったシステムには、性能が変化しているものある。「フォルトレスディフェンス」はケズリダメージを無くし、空中ガード不能技をガード可能にする性能に加え、中下段を同時にガードできるように。また「サイクバースト」は、試合形式で性能が変化。1on2の場合、一人の側がやられ中で使っても黄色となる。また、複数人から攻撃をくらうとサイクバーストゲージ上昇量が増加するので、たまったらすぐに使うと良い。



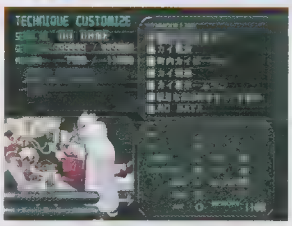
⬆相手に攻め込まれたらライン移動で逃げるのが強力な本作。安全な回避手段として使える。



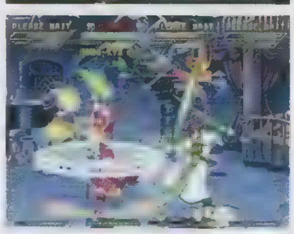
⬆後方を攻撃するのに便利な背後攻撃は全キャラ共通で上半身無敵で、キャンセル可能だ。

ロボカイⅡファクトリー

ロボカイⅡファクトリーは、ロボカイⅡをカスタマイズできるモード。スクランブルモードでポイントを稼ぎ、技やスキルを購入しよう。購入可能な技やスキルは下記のリストの通り。1～7の項目に分かれており、同項目の技は一つしか装備できない。「+」は、攻撃力や防御力といったパラメータを強化できる。「FRCチップ」はロマキャンがフォースロマキャンに、「YRCチップ」はフォースロマキャンがイエローロマキャン（テンションゲージ12.5%消費）に変化。自分好みにカスタマイズして、対戦してみよう。



⬅カスタマイズの幅は無限大。



⬅もちろん対戦も可能だ。

ロボカイファクトリー技表

	喰らっとくカイ?
	スタンディッパー
	拍手で迎えてください
	タンデムトップ
	ドランカーシェイド
	メガフィスト
	何が出るかな?
1	逆鱗
	グリターイズゴールド
	羅鐘旋
	疾
	エグゼビースト
	抗鬱音階
	アンダートゥ
	そのまま帰ってこないで下さい
	ロジャーラッシュ
	カイ電波
	オーバーヘッド・キッス
	ダムドファング
	ポチョムキンバスター
2	γブレード
	妖刺陣
	鋸楼閣
	蜂巣箱
	HITOMI
	血を吸う宇宙

2	ジャックドロジャー
	USB500
	マッドストラグル
	町内カイばーげん
3	空中スタンエッジ
	バッドムーン
	愛
	ケミカル愛情
	カイ現象
	ライオットスタンプ
	グリードセバー
	ラストシェイカー
	インヴァイトヘル
4	スライドヘッド
	ミストファイナー
	戒
	ボール生成
	ゼイネスト
	よく話し相手になってくれます
	マッパハンチ
	カイ幕ホームラン
	ヴォルカニックヴァイパー
5	レスティブローリング
	殺式転移
	妖斬扇
	龍刃

	アクセルボンバー
5	陰
	カーカスライド
	スターシップ
	駄目な奴は何をやっても駄目
6	タイランレイブver.β
	ガンマレイ
	ベロウズマリス
	飛行
	3段ジャンプ
7	疾走
	朝凪の呼吸
	ホバージャンプ
	スピードKit
	ジャンプKit
	アタックKit
	ディフェンスKit
	チャージKit
+	ストレングスKit
	ウエイトKit
	サーモスタットKit
	エアリアルKit
	スピリットKit
	FRCチップ
※	YRCチップ
	ヘラクレスエンジンVersionΩ

GGブーストモード（家庭用版のみ）

GGブーストモードでは、横スクロールアクションをプレイできる。全5ステージで構成されており、各ステージは勝利条件を満たすと先に進める。ステージの最後にはボスとしてロボカイⅡが登場。ただし、5ステージ目の最後はボスソルとボスカイが同時に現れる。

なお、本モードはアーケードモードと操作方法が若干違う。独立したゲームと思っても問題ないくらいの出来だ。



⬆二人同時プレイも可能。一人プレイ時よりも難易度が上がり、二人で4個のソウルを共有する。力を合わせて全面クリアを目指そう。

FOSSIL HAMLET



⬅ステージ1ということもあり、出てくる敵が弱い。

ZEPP



⬅ステージ2はポチョムキンの出身国であるツェップだ。

NINJA TRAINING



⬅ステージ3は罠が多いのが特徴。注意して進むこと。

HELLS PRISON



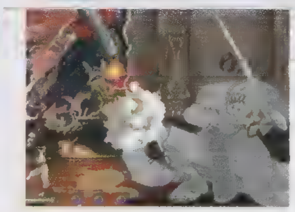
⬅ステージ4。敵が強くなり必殺技を多用してくる。

THE RUINS OF CASTLE



⬅ステージ5。最後にはソルとカイが待っている。

VS 巨大ロボカイⅡ



⬅巨大ロボカイⅡ戦。特定条件を満たすと戦える。

COLUMN

GGブーストモードで出現するボスソル&ボスカイ

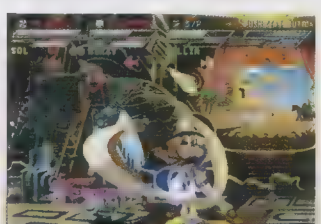
ステージ5のボスとして登場するボスソルとボスカイは、移動速度や攻撃力が大幅に強化されている。しかも、同時に両方を相手するため苦戦を強いられること必至だ。攻略のポイントは、両者ともに一定時間で気絶すること。ライン移動やガードで攻撃を凌ぎ、気絶したら連続技をたたき込め!



⬆巨大ロボカイⅡを倒すと使用可能に。

サバイバルモード

本作のサバイバルモードは、いわゆるアーケードモードに当たる。敵を倒していくとレベルが上がり、レベル99でレオパルドンが乱入。レオパルドンを倒してもさらに高レベルまで挑戦可能だ。なおレベル100クリア後、VSモードでレオパルドンステージが選択可能になり、レベル200クリアでレオパルドンが使用可能になる。また、レベル400でカイ、レベル600でイノ、レベル800でディズィーの壁紙がランキング表示の壁紙として追加される。



⬆今までできなかった、協力プレイも可能になっている。クリアを目指すなら二人で遊ぼう。



⬆後半のCPUは非常に強い。結果はランキングに記載されるので、限界まで挑戦しよう。

Chapter 1 History

GUILTY GEAR PETIT
（ギルティギア プチ）



ワンダースワンで登場した初の、携帯「GG」。おなじみのキャラクター達がかわいいプチキャラにデフォルメされ、画面狭しと闘いをくり広げる。発売された当時は、操作性を向上させるワンダーコインが同梱されていた。

GUILTY GEAR PETIT2
（ギルティギア プチ2）



前作『GUILTY GEAR PETIT』からキャラが多数追加された上、前作では入力の難しかった必殺技コマンドが簡易コマンドに変更されるなど、携帯ゲームとして遊びやすくなった作品だ。『XP』とのパスワード連動もあった。

GUILTY GEAR RoA
（ギルティギアロア）







i-mode内の公式サイト、「GUILTY GEAR倶楽部」で現在も配信されている『GUILTY GEAR ROA』。初代『GUILTY GEAR』をベースに、『GUILTY GEAR JUDGMENT』で登場した生体兵器ARMSなども使用できる唯一の作品だ。

プチキャラが大暴れ

登場キャラはソル、カイ、メイ、ミリア、ポチョムキンに加え、完全新キャラクターのファニー＋隠しキャラ2名。ファニーはボルドヘッドの助手であり、彼の行方を探しこの舞台へと登場した。ファニーはボルドヘッド顔負けのトリッキーな技の数々を披露してくれる。また、既存のキャラも『X』で使用した技を見事に再現している。



⬆ファニーが使えるのは『GUILTY GEAR PETIT』だけ!! そのインパクトある技の数々を拝むだけでもこの作品を遊ぶ価値は十分ある。

『GUILTY GEAR PETIT』隠し要素

1キャラクタークリアで登場する紗夢は、『X』さながらの手数の多さを見せる。また、全キャラクタークリアで登場するGGミリアは初代『GG』の必殺技や当時に近い性能を備えたキャラだ。

隠し要素

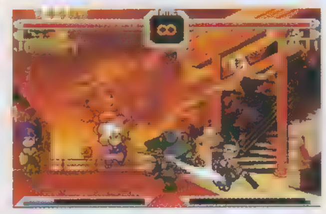
紗夢出現方法	ストーリーモードをクリア
GGミリア出現方法	全キャラでストーリーモードをクリア



⬆紗夢もコミカルになってプチ参戦。本作限定だが、立ちA（1段目）→➡+B×nのループで永久コンボを狙うことができる。

キャラが大幅増加!!

新キャラとしてザトー、チップ、ファウスト、アクセル、ジョニー、闇慈がデフォルトキャラに参戦し、テスタメントやGGキャラなども含め前作の『PETIT』から倍以上のキャラクター達が参戦した本作。前作以上に操作性や必殺技の最限度が向上した。さらに独自のお茶目な展開のストーリーモードもファンなら必見といえるだろう。



⬆『X』で人気の高かったジョニーや闇慈なども参戦。なお、梅喧、ヴェノムはパスワード画面、ディズィーはメイの一撃必殺技で登場。

『GUILTY GEAR PETIT2』隠し要素

特定のパスワードを入れると、隠し要素が一気に解放される。以下のパスワードと解放条件をチェックしよう。

隠し要素

パスワード	ADROPOUT：ギャラリーモード出現
	BLACKMAS：サバイバルモードのボスキャラを使用可能
	KDOKBNZY:テスタメント、GGソル、GGカイ、GGメイ、GGミリア、サバイバルカラーを使用可能



⬆GGカイ（ロボカイ）やテスタメント、家庭用でおなじみのゴールドキャラなどが追加。すべて解放すればたくさんのキャラで遊べる。

i-modeで『GUILTY GEAR』が復活

初代『GUILTY GEAR』をベースとし、携帯でも簡単に遊べるようにワンボタンで必殺技などを出せるように改良されている。懐かしのボルドヘッドやクリフ、ジャスティスといったキャラも登場し、殺界からの一撃必殺技ももちろん搭載されている。残念ながら対戦はできないものの、一人で遊ぶにしても十分なボリュームだ。



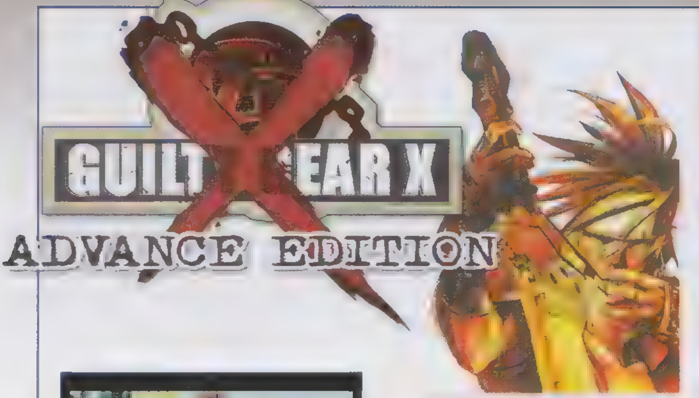
⬅携帯で初代『GG』が完全再現。必殺技や一撃必殺技も手軽に出せる

ARMSなど追加キャラも見逃せない

本作品では、追加キャラクターであるテスタメント、ジャスティス、そして『GUILTY GEAR JUGEMENT』から生体兵器ARMSが参戦。エスアット、エスロード、ラ・キ、アンセクト、グース、メアハウンドにボスのジャッジメントが使用できる。ARMSの面々で遊べるのは本作品だけだ。



⬅ARMSはガードで上、中、下段すべてを防げ、殺界を持たない代わりに自身をハワーアップさせる能力がある





GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION
（ギルティギア ゼクス アドバンスエディション）

「X」の雰囲気を、そのままゲームボーイアドバンスに移植した作品。ただの移植にはとどまらず、携帯ゲーム機に適した操作性や独自要素の数々は、本作品の完成度の高さを物語る。携帯機以外でも遊びたくなる作品だ。

追加要素の多さが魅力

『X』をベースにしている本作品だが、家庭用『XP』をも超える独自要素の多さが魅力といえる。

まず挙げられるのが、使用できるモードの多さ。各キャラクター共に3種のモードで遊べる上、カラーエディットも可能。また、リミテッドリリースやオリジナルモード、さらに2ON2や3ON3モードも搭載し、その遊び方は無限大。また、携帯ゲームで遊びやすくするための4ボタンor3ボタンモードの搭載も嬉しい。



↑試合前のデモ画面も『GGX』に忠実に作られている。携帯機とは思えない再現度だ

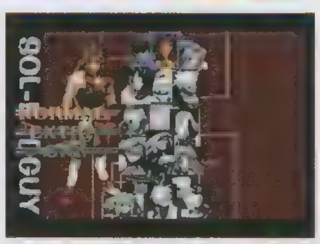


↑覚醒必殺技や一撃必殺技ももちろん再現。アーケード版と遜色のない対戦ができる。

『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION』隠し要素

タイトル画面で特定のコマンド入力後、決定音が流れればコマンド入力に成功したことになる。ゲームクリアでも隠し要素は出現させられるが、下記コマンドを入れればすぐにすべてのモードを解禁させられる。

なお、テスタメント出現コマンドよりも先にディズィー出現コマンドを入力すると、テスタメント、ディズィーの両名を出現させられる。EX、GGキャラは一部の通常技や必殺技が変更、追加され、通常のキャラとは一風変わった性能で楽しめる。オリジナルモード、リミテッドリリースは、タイトル画面からOPTIONを選べば個別にモードのON/OFFが切り替えられる。なお、サバイバルモードで登場するゴールドキャラは使用不可能だ。



↑最終的には使用キャラ決定後に3タイプから選択が可能。性能はどれも大きく異なる。



↑ディズィー、テスタメントのボスキャラもコマンド入力で簡単に出現させられる。

隠し要素

テスタメント出現方法	PRESS STARTが出ている状態で「↑↓→←A」
ディズィー出現方法	PRESS STARTが出ている状態で「↑↑RLR」
EXキャラ出現方法	PRESS STARTが出ている状態で「→↓←RR」
GGキャラ出現方法	PRESS STARTが出ている状態で「←↓→LL」
オリジナルモード出現方法	PRESS STARTが出ている状態で「ABALL」
リミテッドリリース	PRESS STARTが出ている状態で「LRAAA」

2ON2、3ON3の独自システム

現在まで本作唯一のモードとなっているのが2ON2、3ON3モードだ。

2ON2ではテンションゲージが共有となるが、各技のゲージ消費量はすべて1/2から1/3になり、「アクティブチェンジ」が使用可能。ゲージ1/3消費でいつでも（ガード中も可）交代できる。

3ON3は一撃必殺技が使用不可能になるが、テンションゲージ1/2消費で「デュアルコンビネーション」が使用可能。地上版、空中版の2種類があり、味方キャラが援護攻撃を行う。



↑いつでも交代できるアクティブチェンジ。これを絡めた攻防が2ON2モードの醍醐味だ。



↑デュアルコンビネーションが出せる3ON3。ソルとカイで同時攻撃など夢の連係が作れる。

リミテッドリリース、オリジナルモード

リミテッドリリースは家庭用版にあるGGモードと似た性能。ガード中に必殺技キャンセルが可能で、空中ダッシュの行動制限が低い。また、投げが通常技から連続ヒットさせられる。

オリジナルモードはK.O.寸前時に体力ゲージが点滅し、覚醒必殺技が打ち放題に。また一撃必殺技を常に出せるが、攻撃がヒットするのはカウンターヒット時のみ。さらにロマンキャンセルを使用すると、特定の必殺技が1度だけ強化される。



↑一撃必殺技がいつでも出せるので緊張感は倍増。カウンターヒットで一発逆転を狙える。



↑ロマンキャンセル使用後は1度だけ特定の必殺技がパワーアップ。チャージを連想させる。

アドバンス独自の技の数々

本作品で最も注目してほしいのはEX、GGキャラクターに追加された必殺技の数々。これは今でも他の作品では見られないものが多いので、これらの技を見るためにプレイする価値はある。なおここに収録されている技は、『X』でボツ案になった幻の技が多い。そのためお遊び要素も強くなっている。

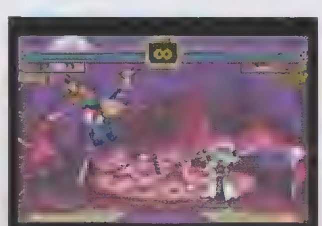
今でも語り継がれるのがGGヴェノムの幻の技、「ヴェノムロケット13号」。ヴェノム型の4体のロケットが上面に向かって突進していくという、なんともシュールな光景がお目にかかれる。その他にもファウストがちびファウストを、ディズィーが話し相手を大量に呼ぶ覚醒必殺技があり、2段ジャンプで絶扇を仰ぎエディのように浮遊を行うGG闇慈なども見たい技に挙げられる。さらに、EXソルの覚醒版ぶっきらぼうに殴るや、EXジョニーの覚醒必殺技などオリジナル技が目白押し。かなり遊び尽くせる内容となっている。



↑最注目技のヴェノムロケット13号。そのインパクトは今もなお色あせないものといえる。



↑ディズィーの話し相手大量発射もなかなかのインパクト。これだけいれば会話も弾むだろう。



↑人間も空を飛べるなんて……と思わせる闇慈。絶扇と両手の力だけで空を飛べるのは奇跡。

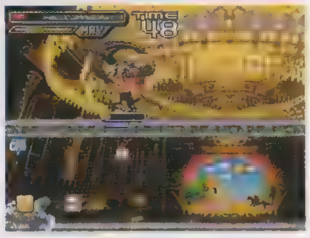


↑口からちびファウストを大量に出す。今週のビックリドッキリメカ顔負けのビジュアルだ。

Chapter 1 History

Chapter 1 History





GUILTY GEAR DUST STRIKERS
（ギルティギア ダストストライカーズ）

ニンテンドーDSで登場した、最大4人まで対戦可能なアクション。2画面を使ったフィールド内において、バトルロイヤル形式で勝負する。簡易コマンドやアイテムの使用など、他の作品には無い要素が多い。

2画面フィールドで大乱戦



⬆1位のプレイヤーには王冠、4位のプレイヤーにはドクロマーカーがつく。また、画面内にあるアイテムは取得後SELECTで使用できる。

全員がソウルを1個所持した状態でスタートし、体力が0になるとソウルを消費してHP、テンションゲージ共にMAXの状態で復活する。全員倒すか、制限時間内に最もダメージを与えたプレイヤー（王冠マークが頭上につく）が勝利となる。一人用のモードを勝ち進むと、本作のオリジナルボスである「GIG」が待ち構えており、倒せばエンディングを迎えられる。





GUILTY GEAR JUDGMENT
（ギルティギア ジャッジメント）

『ISUKA』のGGブーストモードを洗練し、より深みのあるベルトアクションへと進化した。また、ネットワーク機能を使えば二人同時協力プレイが可能。さらに『XXS』までもが収録されている。現在は廉価版が発売中だ。

南海の孤島での激闘

本作の舞台はわずかな住人が平和に暮らす南海の孤島。しかし異変は静かに、だが確実に人々の生活を蝕んでいた。ある日を境に一人、また一人と忽然と姿を消していき、人知れず異変は最悪の一途へと辿っていた。さまざまな運命、偶然に導かれ、絶海の孤島に集まったキャラクター達が激闘をくり広げる。

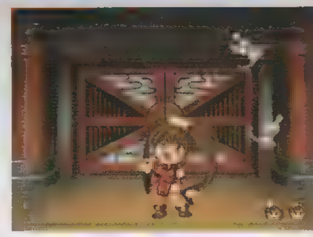
初期はソル、カイ、メイ、ミリア、イノの5人。各キャラでステージを進めるごとにさまざまなキャラと出会い、プレイヤーキャラに追加されていく。



⬆南海の孤島に巣食う生体兵器「ARMS」を駆逐し、事件の首謀者・レイモンドを打ち倒せ。

ミニゲームで技をゲット

本作にはニンテンドーDSのタッチペン機能を使って遊べるミニゲームがある。「メイのイルカショー」、ブリジットの「YOYOメンテナンス」、紗夢の「出前一丁」、ファウストの「どこに出るかな?」、イノの「ノートキャプチャー」、「ヴェノムのビリヤード」、梅喧の「一刀両断」の7種類。スコア更新でロボカイの技をゲットできる。

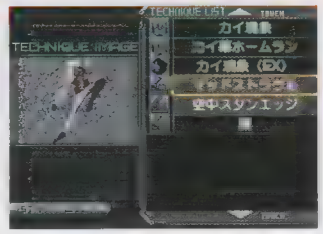


⬆ミニゲームはハイスコアの更新で技をゲット。各ゲームにつき、最大3個まで入手できる。

ロボカイファクトリー

『ISUKA』とは違い、特定コマンドに割り当てられる必殺技が限定されていないため、必殺技選択の自由度が高いロボカイMk-IIを組み上げられる。

最初から用意されている技は、カイ幕ホームランとカイ現象のみだが、ミニゲームで21個もの技が追加される。これに固定必殺技の3つを加えた26個の技から組み合わせが可能だ。



⬆最初から選べる技は数少ない。ミニゲームのクリアで技を充実させる必要がある。

独自モーションの技も多数

DS版とあなどるなかれ、本作では新モーションの技がいくつか追加されているので、一見の価値がある。ソルのダストストライクや「キック」（空中必殺技）をはじめ、カイ、メイ、ファウスト、ポチョムキン、紗夢、ディズィー、スレイヤー、ブリジットに新モーションが追加されている。



⬆超リーチを誇るソルのダストストライク。

より快感溢れる独自システム

必殺技を必殺技でキャンセルできる、カオスロマンキャンセルが本作の最大の特徴。テンションゲージ消費が少なく、バンディットリヴォルヴァーからヴォルカニックヴァイパーにつなげられるなど、お手軽かつド派手な連続技を作ることができる。また、サイクバーストを複数に同時ヒットさせると、体力が回復する仕様になっている。



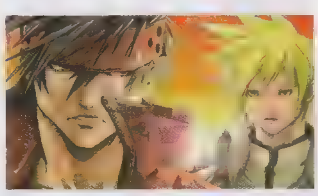
⬆適当に必殺技を入力しているだけでもカオスロマンキャンセルが発生。システムを理解して連続技を構築すれば気持ち良さが倍増!!

『GUILTY GEAR JUDGMENT』隠し要素一覧

隠しキャラのジャッジメントが使えるほか、ゲーム中の残機であるソウルが無限に増やせたり、ライフ、テンションゲージをMAXにできる。コマンドさえ覚えておけば、アクションの苦手なプレイヤーでも必ずクリアできる。

ジャッジメント・コマンド表

アブソリュート・バニッシュ	↓↘→+（空中可）
ルイナス・ペイン	↓↘→+
サブバート・オラクル	↓↘→+
ディヴィー・プロテクト	↓↘→+
（覚醒）ラスト・アポカリプス	↓↘→↓↘→+



⬆ギャラリーモードでは一度クリアしたEDイラストを見られる。がんばって全部集めよう。



⬆6-1にある『???』アイテムの8つの文字をすべて集めると、ジャッジメントが使用可能に。

隠し要素

ジャッジメント出現方法	ステージ6-1にてアイテム「???」を8つそろえると使用可能
ソウル1UP	ゲーム中にポーズをし、セレクトを押して画面を切り替え「↑↑↓→スタート」
LIFE、テンションゲージMAX	ゲーム中にポーズをし、セレクトを押して画面を切り替え「↓→→↑スタート」
ギャラリー	ゲームを1度クリア後、メニュー画面でQUITにカーソルを合わせL+R+○

『GUILTY GEAR』グッズギャラリー

10年におよぶ歴史の中で、「GG」シリーズはゲーム以外にもドラマCDなど、さまざまなメディアミックスを展開してきた。ここではその一端を紹介していこう。

Poster
ポスター

作品のイメージを伝える「顔」となるポスター。特典などで入手しやすい家庭用版のものとは違い、アーケード版のポスターはほとんど市販されていないため、貴重品と言えるだろう。並べてみると、イラストタッチの違いがよくわかる。



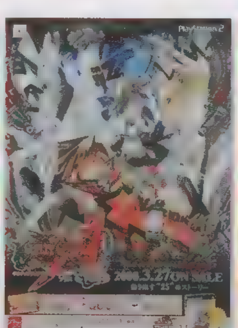
「GUILTY GEAR XX SLASH」



PS2版『GUILTY GEAR XX SLASH』



「GUILTY GEAR2 OVERTURE」



PS2版「GUILTY GEAR ΛCORE PLUS」



PSP版「GUILTY GEAR ΛCORE PLUS」



「GUILTY GEAR ISUKA」



PS2版「GUILTY GEAR ISUKA」



X-box版「GUILTY GEAR ISUKA」

書籍

ゲームに欠かせないものといえば、やはり書籍だろう。ここでは小説やアンソロジーコミックをメインにご紹介。公式認定された本ではないが、同人誌でも『GG』の人気は非常に高い。



「GUILTY GEAR X 白銀の迅雷」
(エンターブレイン)



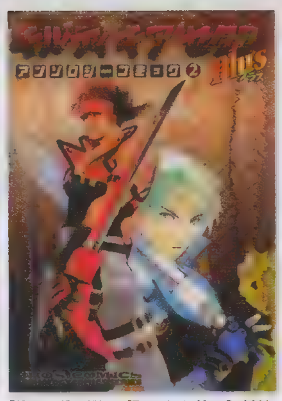
「GUILTY GEAR X 胡蝶と疾風」
(エンターブレイン)



「ギルティギアX アンソロジーコミック」
(エンターブレイン)



「ギルティ ギア ゼクス プラス アンソロジーコミック①」
(エンターブレイン)



「ギルティ ギア ゼクス プラス アンソロジーコミック②」
(エンターブレイン)



「ギルティギア ゼクス オフィシャルガイド ドリームキャスト版」(ソフトバンククリエイティブ)



「ギルティ ギア プチ1&2 公式ファンブック」
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS コミックアンソロジー」
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS 4コマKINGS」
(スタジオDNA)



「GUILTY GEAR X PLUS 4コマKINGS VOL.2」
(スタジオDNA)

サントラ

ゲームミュージックの中でも高い評価を得ている、『GG』サウンドを堪能できるのがこれ。特に下で紹介している『COMPLETE BOX』は、限定生産3,000セットの超レアアイテムだ。



「ギルティ・ギア オリジナル・サウンド・コレクション」
(コロンビア)



「GUILTY GEAR ISUKA ORIGINAL SOUNDTRACK」
(ティームエンタテインメント)



「GUILTY GEAR SOUND COMPLETE BOX」
(ティームエンタテインメント)



「GUILTY GEAR2 OVERTURE ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.1」
(SMD jutaku (SME) (M))



「GUILTY GEAR2 OVERTURE ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.2」
(SMD jutaku (SME) (M))

ドラマCD

ゲームをプレイしているだけではうかがい知れぬ、外伝的ストーリーが楽しめるドラマCD。『GG』の世界を深く知りたいなら、絶対聴いておくべき。



「GULTY GEAR X DRAMA CD VOL.1」(Sammy)

「GULTY GEAR X DRAMA CD VOL.2」(Sammy)

フィギュア

キャラクター人気が高い『GG』ならではのアイテム。全キャラクターのフィギュアを部屋に並べて、ニヤニヤしながら悦に入るのも一興だろう。

発売：エポック社



ソル



ティスィー



梅喧



紗夢



胸像

フィギュアの一種と言える胸像。ゲームセンターにある、クレーンゲームで取ることができる。



ギルティギアX〈ゼクス〉胸像フィギュア カイ〈セガ〉

トレーディングカードゲーム

『GG』の駆け引きのアツさを再現したカードゲーム。ガドリングコンビネーションなど、一部システムも存在する。



ギルティギア イグゼクス トレーディングカードゲーム《ブースターパック》

ぬいぐるみ

『GG』キャラの魅力を再現したぬいぐるみ。ゲームショーなどで発売された際には、爆発的な売り上げを記録した。山田さんやイルカさんなどのぬいぐるみも存在する。

発売：アークシステムワークス



ロジャー



ちまき

Clothes

衣装

着用することで、憧れのキャラになりきれるコスプレ衣装。他のグッズに比べて値段はやや張るものの、（衣装だけに）非常に意匠がこらされている逸品だ。ツワモノになると自分で衣装を作成し、ネットオークションなどで売っていたりする。

発売：コスパ





ソル



ヴァレンタイン



ブリジット



ディズィー

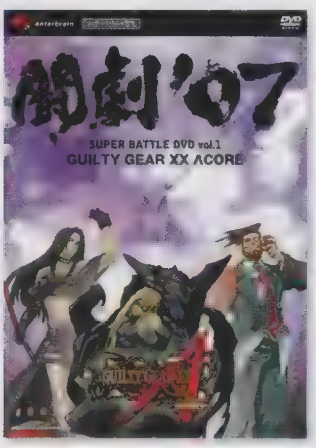
Chapter 1 History

Digital Versatile Disc

DVD

アルカディア本誌読者にはおなじみ、格闘ゲームの祭典「闘劇」。その激闘と興奮をいつでも楽しめるDVDだ。名人たちのプレイを見て、対戦に役立てよう。

発売：エンターブレイン





Animation

Anime

発売：エンターブレイン

ファン待望のアニメーション

ここで紹介した以外のメディア展開として、アニメーションが挙げられる。これは通常のテレビ放映とは違い、PS2版『X PLUS』の発売時、プロモーション用に制作されたもの。

プロモーション用とはいえ内容は5分間にわたっており、『ΛC』からソルの声をあてている中田譲治氏のナレーションや、英語吹き替えのキャラクターボイスもしっかり収録されている。また、シナリオを小説版『GG』の作家として有名な、海法紀光が担当している。

なお本誌が行ったインタビューによると、ゼネラルディレクター・石渡氏も『GG』のアニメ化を望んでいた。ゲーム作品の実写化・アニメーション化が盛んな昨今だけに、「ゲーム以外で動くソル」を見られる日が来るかもしれない。

Radio

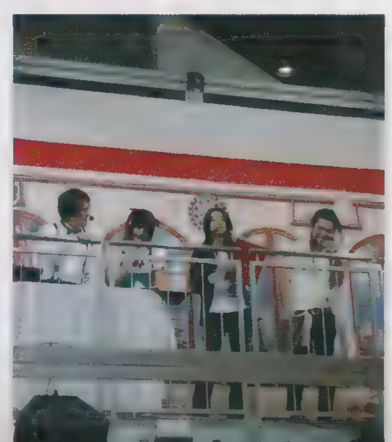
ラジオ

『GG』スタッフたちが送るドタバタトーク

グッズとは異なるが『GG』マルチメディア化の一環として、ラジオ番組が挙げられる。これは2006年7月から月2回、アークシステムワークス公式ホームページで配信されたもので、番組タイトルは「ギルティギアのうぇぶらじおかもしれない」。

メインパーソナリティを石渡氏や『GG』サウンドを手がける鈴木高雄氏、声優の近藤佳奈子氏、ライターのパチ氏らが務め、新作情報や毎回違ったテーマでのトークを展開していた。

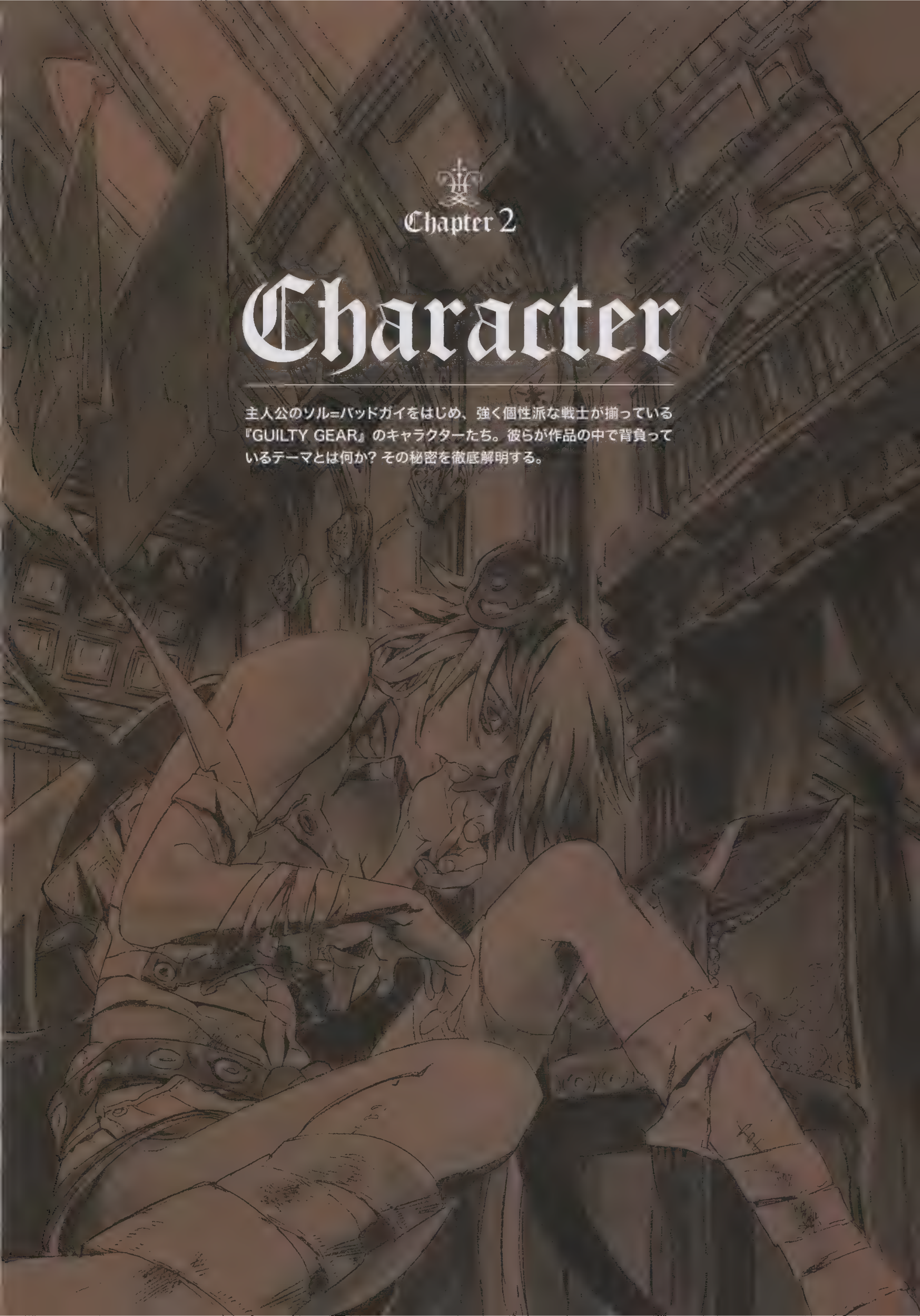
現在では番組タイトルを「なおやとまりのほぼ社交辞令です。」と改め、メインパーソナリティもアークシステムワークス広報の村松直也氏と声優の岸和田まり氏にチェンジ。スティッカムによるライブ配信を不定期に行っている。



Chapter 2

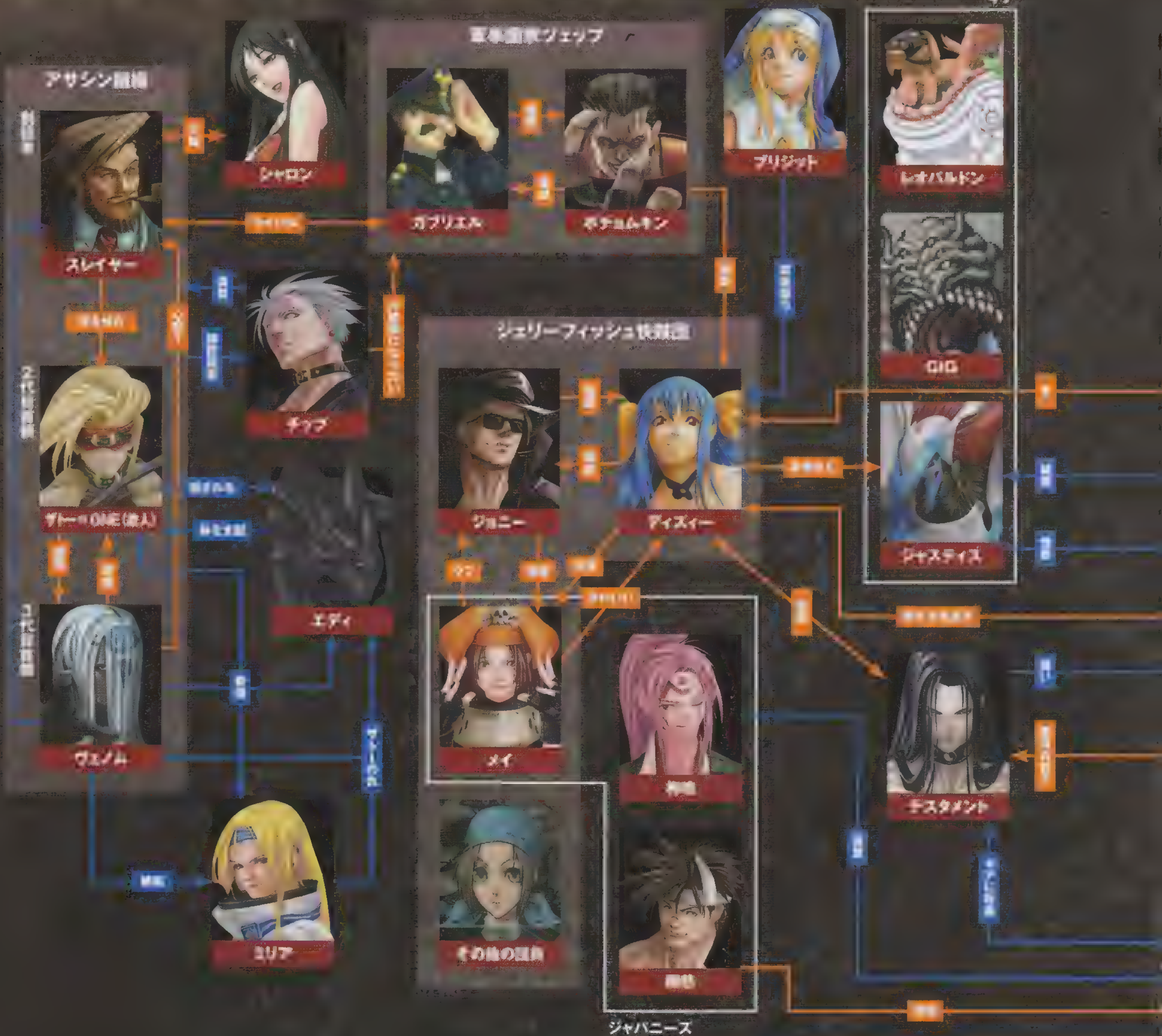
Character

主人公のソル=バッドガイをはじめ、強く個性派な戦士が揃っている『GUILTY GEAR』のキャラクターたち。彼らが作品の中で背負っているテーマとは何か？ その秘密を徹底解明する。



ギルティギア人物相関図

洗練されたゲームシステムだけでなく、奥深い世界設定やキャラクター同士の意味ありげな絡みが人気を博している『GUILTY GEAR』シリーズ。ここでは、『2』までにおける主要な登場人物に焦点を当て、その関係を相関図にして表した。



『GUILTY GEAR』シリーズのキーマンといえば、やはり主人公のソルに他ならないだろう。彼が「あの男」にGEARとして改造され、復讐の旅を始めるようになってから、様々な人物が副産物のごとく登場するようになっている。

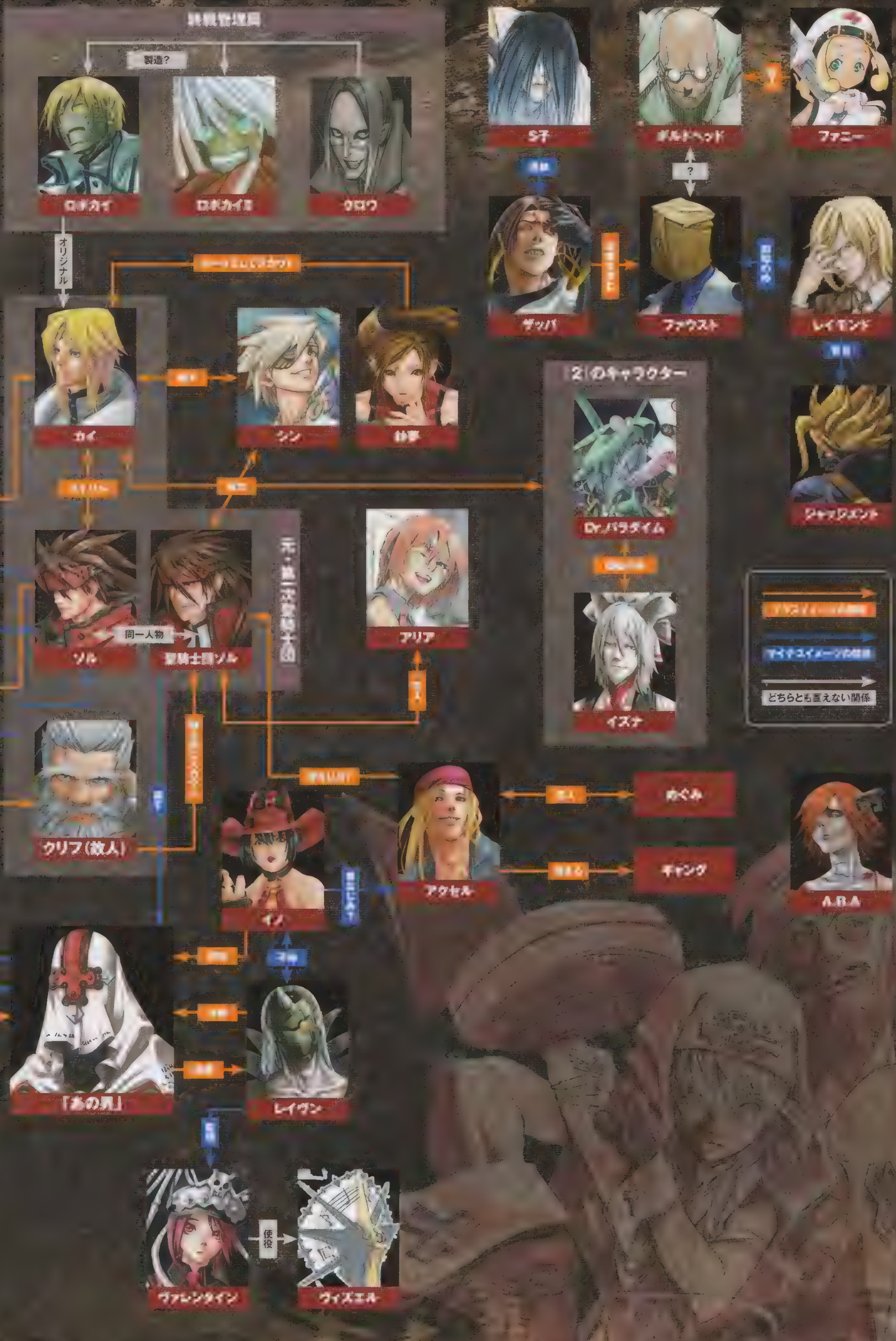
クリフが良い例だ。ソルがクリフを助けなければ、ソルが聖騎士団に入ることはなく、それどころか聖騎士団に団長不在という事態が起こったかもしれない。カイがその代役を務めたとしても、ソルとの出会いが無ければ人間的な成長も見込めなかっただろうし、シンを預ける相手もいないので、親子共々イリュリアの地に没していたかもしれない。

一方ソルの仇・「あの男」の人間関係に目を向けると、不死のレイヴンや時間を操るイノを従え、ソルだけでなく梅喧からも敵視されている。闇慈にも興味を持たれており、ソルに並ぶキーマンだ。

また組織同士の関係を注目すると、アサシン組織に関わっている人物が非常に多い。ザトーはミリアへ復讐しようとするが、果たす前にエディに心身を乗っ取られてしまう。それをきっかけにヴェノムが台頭。スレイヤーも組織をまとめるために動き出す。また、師匠をアサシン組織に殺されたチップは国軍をもって復讐すべく、ツェップ大統領になろうと修行に励むようになる。そしてツェップではポチョムキンの働きにより、ガブリエルが大統領に就任し善政を敷く。ディズィー出現の際には彼女を保護し、ジェリーフィッシュ快賊団に加わることも許している。

ディズィーもハーフギアとしてジャスティスと浅からぬ関係を感じさせたり、快賊団はもちろんテスタメントやソル、カイとも深いつながりがあり、大きな鍵を握っている人物だろう。

このようにストーリーの根幹に大きく関わりそうな人物たちと離れたところで独自の関係を築いているのがファウストを中心としたグループ。メインストーリーに関わることは無いかもしれないが、アクセルなど共に、注目しておく必要はあるだろう。



製造？
ロボカイ
ロボカイII
クロウ
オリジナル
S子
ポルトヘッド
ファニー
?
ザッパ
ファウスト
レイモンド
カイ
シン
紗夢
「2」のキャラクター
Dr.パラダイム
イズナ
ジャッジメント
ソル
同一人物
聖騎士団ソル
元・第二次聖騎士団
アリア
クリフ（故人）
アクセル
めぐみ
ギャング
A.B.A
イノ
「あの男」
レイヴン
ヴァレンタイン
使役
ヴィズエル
どちらとも言えない関係

Chapter 2 character

GEAR打倒を胸に戦い続ける「背徳の炎」

ソル＝バッドガイ

SOL BADGUY





PROFILE

身長：182cm　体重：74kg　出身：アメリカ　血液型：不明
大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
趣味：QUEENを聞くこと
誕生日：不明
嫌いなもの：努力、がんばること
CV：石渡大輔、花田光（ドラマCD、家庭用『GG XX』ストーリーモード）
　　中田譲治（家庭用『GG XX ΛCORE』ストーリーモード、『GG2』）



キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

アメリカ某所で法力研究チームの一員として働いていたが、同僚の「あの男」にプロトタイプGEARとして改造される。それをきっかけとして名前をフレデリックからソルと変え、復讐のために「あの男」を探す旅を続ける。その後、一時所属した聖騎士団から「封炎剣」を奪い去ると雌伏の時を過ごすが、第二次聖騎士団選抜を目的とした武道大会に参加する。

『X』

先の選抜試験の最中に出現したジャスティスを破壊した後、表舞台には立たず賞金稼ぎの旅を続けていたが、ディズィーを巡る騒動を聞きつけ、A国に向かう。その後発見したディズィーを倒すも、とどめを刺さずに去っていった。

『XX』

ディズィーを倒した後、本来の目標である「あの男」を探す旅を続けていた模様。しかし成果の無いまま時は流れ、イリュリア建国を控えたカイからシンを預かり、二人旅を始める。

『2』

GEAR消失事件、イリュリアでの異変などをきっかけに、事件へと関わっていく。「バックヤード」の存在を知り、「あの男」に利用される形ながら、事件の元凶ヴァレンタインを倒し、世界を存続させることに成功。この事件を契機に、「あの男」の所在と計画が「バックヤード」に関わることを知る。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



ソルを知るためのキーワード

GEAR：既存の生物にGEAR細胞を移植し製造された、究極の生体兵器。ジャスティスの指揮で全GEARは人類に牙を剥いたが、ソルはジャスティスより先に生み出されたプロトタイプのため、影響を受けなかった。ソルの体に宿るGEARの力（？）「ドラゴンインストール」は特殊な存在で、徐々に彼を侵食しているとも言われる。

封炎剣：国連が管理していた神器の1つ。聖騎士団の至宝だったが、ソルは聖騎士団から脱走する際、これを無断で持ち出した。本来はソルが対GEAR用に作り出した神器「アウトレイジ」の一部だが、そのままでは人類が使いこなせないため、分割された。

あの男：ソルの研究者時代の同僚にして、GEARを生み出した張本人。『2』までの物語においても幾度か登場しており、肉体を緩やかに若返らせながら150年以上の時を生き、遠大な計画を進行している。

アリア：ソルのかつての研究仲間にして、恋人だった女性。消息は一切不明。ヴァレンタインの容姿は、なぜか彼女と瓜二つだった。

必殺技紹介
『GG』～『ACP』

ソルは封炎剣の能力を利用した、炎攻撃を得意とするキャラクター。炎をくり出す飛び道具を使えるが、基本的には接近戦を得意とする。

ガンフレイム
登場作品 『GG』～『ACP』



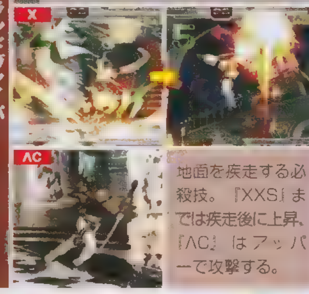
『GG』は炎の弾を前方に飛ばし、『X』以降は火柱を繰り出して攻撃する。全シリーズ共通で使用可能。

ガンフレイム(フェイント)
登場作品 『XX』～『ACP』



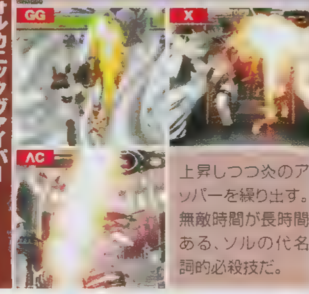
ガンフレイムを出すふりをする必殺技。

グランドヴァイパー
登場作品 『X』～『ACP』



地面を疾走する必殺技。『XXS』までは疾走後に上昇、『AC』はアッパーで攻撃する。

ヴォルカニックヴァイパー
登場作品 『GG』～『ACP』



上昇しつつ炎のアッパーを繰り出す。無敵時間が長時間ある、ソルの代名詞的必殺技だ。

ガンフレイム・チャージアタック
登場作品 『GG』、『SLASH』～『ACP』



ガンフレイムより巨大な火柱を発生させる。

ライオットスタンプ
登場作品 『GG』～『ACP』



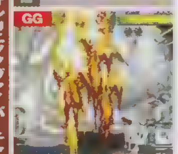
『GG』はその場から跳び蹴りで攻撃。『X』以降は後方の壁に触れて反転し、前方へと跳び蹴りを放つ。

バンディットリヴォルヴァー
登場作品 『GG』～『ACP』



前方にジャンプしつつ、膝蹴りからカカト落としに連係する。連続技や奇襲に便利だ。

ヴォルカニックヴァイパーチャージアタック
登場作品 『GG』、『X ADVANCE』



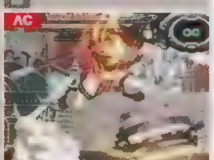
巨大な火柱をまといつつ上昇攻撃を仕掛ける。

叩き落とし
登場作品 『X』～『ACP』



ヴォルカニックヴァイパーから派生する蹴り技だ。

サイドワインダー
登場作品 『SLASH』～『ACP』



クリーンヒットで相手を壁にたたきつける。

フレイムディッパー
登場作品 『XX』～『ACP』



地面を滑り込みつつ足払いで攻撃する。EXキャラクター専用の必殺技で、奇襲技として使い勝手がいい。

バンディットブリンガー
登場作品 『XX』～『ACP』



前方にジャンプし、強力な炎の拳を下へ放つ。

ぶっきらぼうに投げる
登場作品 『X』～『ACP』



相手をつかみ、地面にたたきつけるコマンド投げ技。ソルのガード崩し手段として重宝する必殺技だ。

ドラゴンインストール
登場作品 『GG』～『ACP』



雄叫びとともにソル自身を強化する覚醒必殺技。ただし、一定時間が経過すると気絶してしまう。

ドラゴンインストールセカンド
登場作品 『AC』～『ACP』



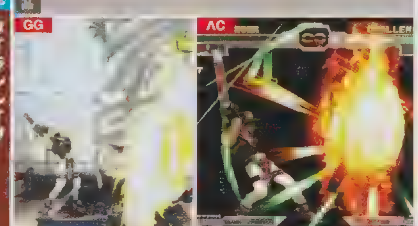
ラウンド終了までソルが強化されるが体力が減る。

ファフニール
登場作品 『XX』～『ACP』



踏み込みつつ前方に強力な拳を放つ。『AC』のみフォースブレイクだ。

タイランレイブ
登場作品 『GG』～『X ADVANCE』、『AC』～『ACP』



前方を巨大な炎の渦で攻撃する覚醒必殺技。『X ADVANCE』までは通常の覚醒必殺技だが、『AC』ではファフニールからの派生専用技に変化した。

タイランレイブver.α
登場作品 『XX』～『ACP』



炎の渦をまといつつ、前方に突進する覚醒必殺技。突進速度が非常にすばやく、立ちHSの先端程度の距離からでも連続技に組み込める優れもの。

ぶっきらぼうに殴る
登場作品 『XX』～『ACP』



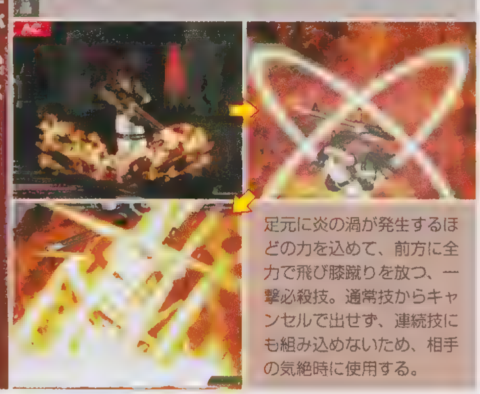
渾身の力を込めて拳をたたきつける。EX専用の覚醒必殺技だ。

サーベイジファング
登場作品 『XX』～『ACP』



EX専用の覚醒必殺技で、広範囲に巨大な火柱を発生させる。

ナパームデス
登場作品 『X』～『ACP』



足元に炎の渦が発生するほどの力を込めて、前方に全力で飛び膝蹴りを放つ、一撃必殺技。通常技からキャンセルで出せず、連続技にも組み込めないため、相手の気絶時に使用する。

タイランレイブver.β
登場作品 『XX』～『ACP』



タイランレイブがパワーアップした覚醒必殺技で、拳を前方に突き出すと同時に巨大な炎の渦をくり出す。各作品とも連続技の要として使われていた。

オールガンズブレイジング
登場作品 『GG』



画面中に巨大な火柱を発生させると同時に、ソルが地面を疾走する一撃必殺技。『GG』では殺界を発動させる機会が多く、対戦でも決めやすい攻撃だ。

～キャラクター性能～

●ループ系連続技の恐怖!

ソルはシリーズを通して、接近戦時の火力が凄まじいキャラクター。『X』ではバンディットリヴォルヴァーループ、『XX』～『#R』ではジャンプDループ、『XXS』～『AC』ではサイドワインダーループと、同一の技を複数回組み込む連続技が搭載されていた。これらの連続技は、無敵必殺技のヴォルカニックヴァイパーから決められるケースが多い。

必殺技紹介(1/2)

ソルはマスター単体の戦闘能力が非常に高いキャラクター。そのかわり、サーヴァントの属性が偏っている。

バンディットリヴォルヴァー



飛び膝蹴りからカカト落としに連係する必殺技。マスターには受身を取られてしまうが、2段目を空中の相手に当てると地面バウンドが発生する。攻撃の持続時間が長いので、敵に突入する際に役立てよう。

力任せになぎ払う



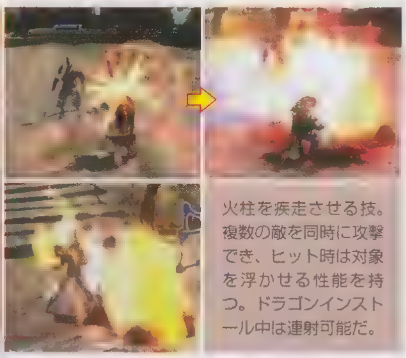
武器を左右になぎ払う必殺技。方向キーの入力方向で性能が変化し、⬅方向では1段、➡方向では2段攻撃になる。

ヴォルカニックヴァイパー



無敵時間のある必殺技として『GG』から活躍している攻撃。『2』でもその性能は変わらず、攻撃動作に相手の攻撃を耐える効果が存在する。非常に攻撃力が高いため、連続技に組み込んだり、サーヴァントに囲まれた状況などを打破するのに使おう。

ガンフレイム



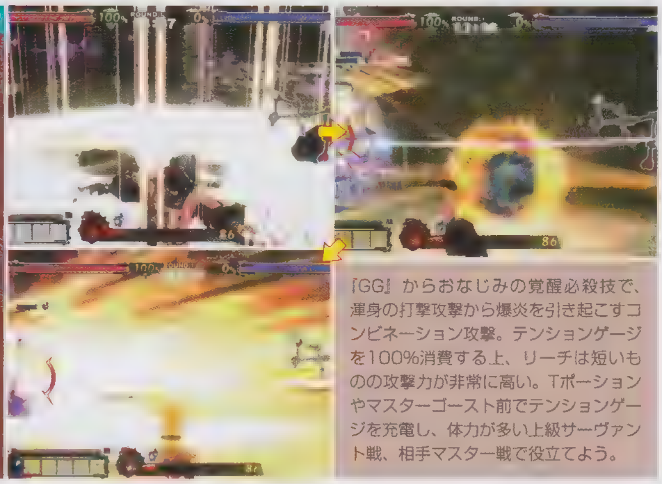
火柱を疾走させる技。複数の敵を同時に攻撃でき、ヒット時は対象を浮かせる性能を持つ。ドラゴンインストール中は連射可能だ。

砕けろ



空中から飛び蹴りを放つ必殺技で、ヴォルカニックヴァイパーからも派生可能。着地時の攻撃範囲が広く、特攻に使える。

タイランレイヴ



『GG』からおなじみの覚醒必殺技で、渾身の打撃攻撃から爆炎を引き起こすコンビネーション攻撃。テンションゲージを100%消費する上、リーチは短いものの攻撃力が非常に高い。Tポーションやマスターゴースト前でテンションゲージを充電し、体力が多い上級サーヴァント戦、相手マスター戦で役立てよう。

Chapter 2 character

サーヴァント紹介

ソルのサーヴァントは全体的にコストが高め。クィーンなど、ピーキーな性能を持つ兵がそろっている。

ザ・ドリル



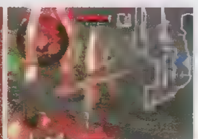
攻撃時に専用リソースが増える近接兵。ブロックヘッドで強化可能。

ブレイド



ブロックヘッドで強化される装甲兵。専用リソース増加効果がある。

ペンシルガイ



気絶攻撃を放つ射撃兵。攻撃が当たると敵の体力を徐々に削る。

ファイヤーホイール



上級近接兵で、非常に攻撃力が高いのが特徴。近接攻撃、バーニングオーケストラ、レッドアウトといずれの技も複数の相手を攻撃でき、マスター戦でも非常に頼れる存在だ。

エンガルファー



敵のスキルを一時的に封印する能力を持つ上級機動兵。相手マスター戦で役立てよう。

ブロックヘッド



各下級兵を強化する能力を持つ、上級法力兵。自らの体力を味方に振り分けて回復する。

クイーン



ものすごいスピードでマップを移動する上級法力兵だが、行動と共に体力が減少していく。そのかわり攻撃力が高く、ゴースト支配能力に長けている。

ギガント



高い攻撃力と防御力を兼ね備えた装甲兵。スキルによって兵種を変化できる能力も持つ。

ハンチバック



機動兵タイプのミニオン。攻撃には敵を感電させる効果があり、一瞬行動不能にさせる。

ソルのスキルについて



●ドラゴンインストール

画面上部に表示される、同技の専用リソースを消費してソル自身を強化。強化内容は専用リソース量(25%、50%、100%)で3段階に変化する。100%消費時は、ソルの姿までも変化する。



●クリムゾンジャケット

マスター性能が高いソルをよりパワーアップさせるスキル。20秒間、防御力を上昇させる効果がある。さらに発動後8秒間はのけぞり耐性が上昇し、通常攻撃ではのけぞらなくなる。またダウン攻撃を受けても、通常のけぞり状態になる。



●ハンチバック召喚

機動タイプのミニオンを召喚する。出現時に攻撃判定があり、一定時間が経過するとミニオン自身が爆発する。攻撃方法はチリボールで、装甲兵に有効だ。

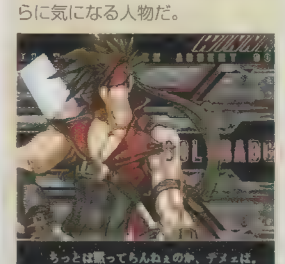


●ギガント変形

サーヴァントのギガントをさまざまな形態に変形させるスキル。近接変形は攻撃が近接属性になり、全方位を攻撃する能力を得る。装甲変形は攻撃が装甲属性に変化。ゴースト支配力が大きい攻撃を放つ。射撃変形は、攻撃がダメージが高い射撃属性技に変化。機動変形は攻撃が機動属性に変わり、移動速度が上昇する。

ソルの魅力

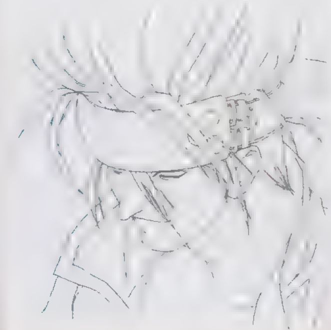
無骨、かつ無愛想な、我関せずと言わんばかりのソルの言動。その合間に時々見せる人間らしい感情や行動に、心を動かされたファンは多い。『2』ではシンの親代わりという意外な一面も見せ、さらに「あの男」に近付く鍵をも手に入れたことで、今後の動向がさらに気になる人物だ。



⬆乱暴な言動ながら、時折その言葉には重みが宿る。

石渡氏が語るソル

『GULTY GEAR』の、紛れもない主人公ですね。作品が続く中で、(作品が持つ)テーマを体現していくキャラクターです。彼が人間らしさを模索し、課題にぶつかるたびに、僕自身が抱く人間らしさのようなものを、彼の口を借りて表現していきたい、と考えています。



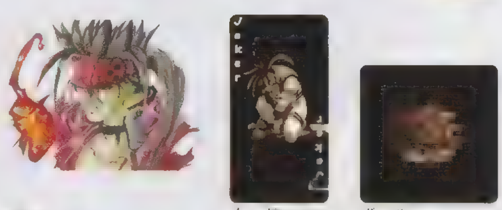
設定資料集

ラフな格好を信条とするソルだが、『2』の時代になると、肩を隠したやや重い服装になっている。

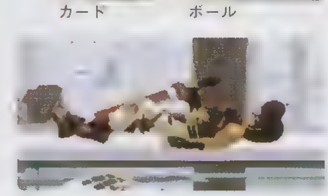




Chapter 2 character



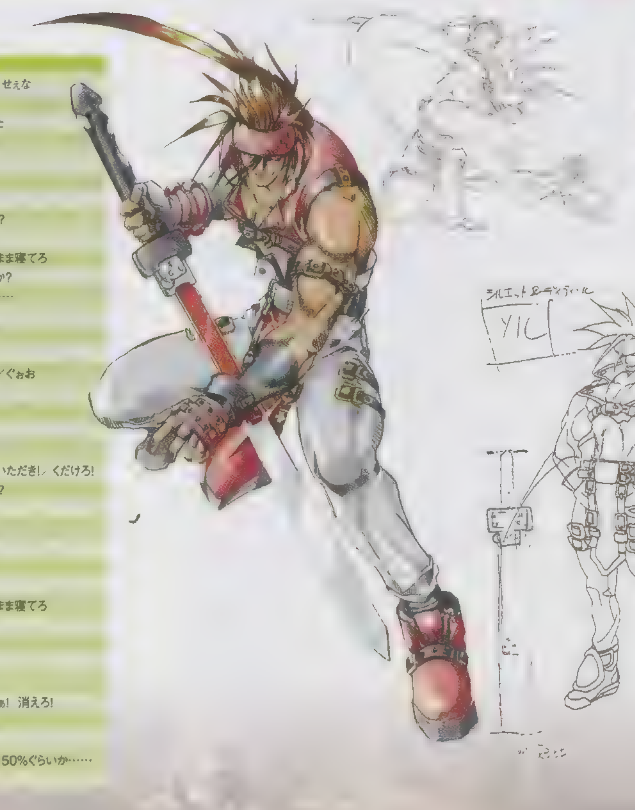
カード　ボール

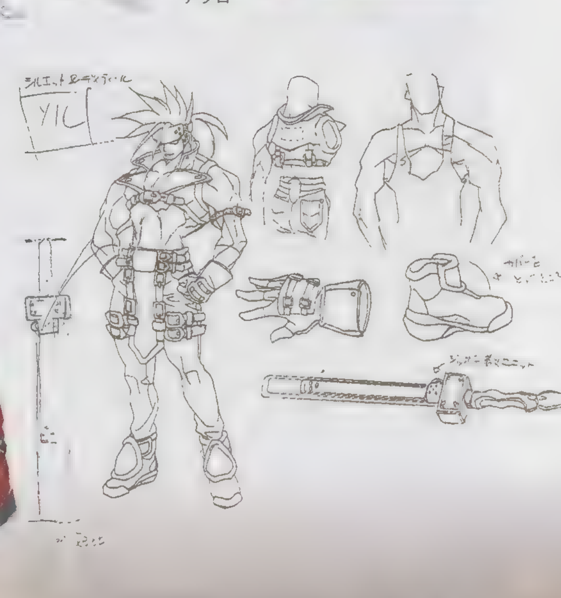


アフロ

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	どうなっても知らんぞ!! 悪いが終いだ……／めんどくせぇな
登場2	覚悟はできてんのか?／うざってぇ／ヘヴィだぜ
登場(対カイ)	しゃあねえな ….／またお前か……／ごくろうなこった
登場(対イノ)	しばらくだな……／野郎はどこにいる／逃がさねぇぜ
登場(対スレイヤー)	引退したんじゃねぇのか?
登場(対アクセル)	ぼちぼちな／LPで十分だ まずまずだな
挑発1	何のマネだ、そりゃ／見栄を見せろ／かかってこいよ
挑発2	目障りなんだよ……／失せろ……!／やる気ねぇのか?
敬意	やるじゃねぇか／上出来だ／まずまずだな
勝利1	やれやれだぜ こんなもんか／めんどくせぇから、そのまま寝てろ
勝利2	手の内は終いか 退屈させやがる……／もう終わりか?
勝利(対カイ)	泣き言は聞かねぇぞ／ま、頑張んな、坊やは帰んな……
敗北	ヘヴィだぜ／うおおお!／やれやれだぜ
ガード	む／ち／く／終わりか?／どうした?／おいおい
よろけ	くそ
ダメージ	う／ちぃ／ぬ／くっ／おぁ／うぅ／うぉおあ おぉうあ／ぐぉお
カンチョウやられ	おぉおう!?／ぐほぉ!／オレが受け手に
気絶	ちいっ……
サイクバースト(黄)	一気にいくぜ
サイクバースト(青)	一気にいくぜ
攻撃	ふっ／は／おら、おおお／てあ、はあ!／でぇぇあ!／いただき!／くだけろ!
通常投げ	目障りなんだよ……／失せろ……!／やる気ねぇのか?
ガンフレイム	ガンフレイム
ガンフレイム(フェイント)	ガン……かかったか?
ヴォルカニックヴァイパー	ヴォルカニックヴァイパー 寝てろ! 落ちろ!
バンディットリヴォルヴァー	バンディット……リヴォルヴァー!
バンディットブリンガー	バンディット……ブリンガー!
ぶっきらぼうに殴る	やれやれだぜ／こんなもんか／めんどくせぇから、そのまま寝てろ
グランドヴァイパー	グランドヴァイパー
フレイムディッパー	でぇぇあ!／いただき!／くだけろ!
サイドワインダー	吹き飛べ!!／くらいな! 邪魔だ!!
タイランレイブ	タイランレイブ!／ゴタクはいらねぇ!／邪魔だ……
タイランレイブver.β	タイラン…レイブ!!／ゴタクは……いらねぇ!!／もらったぁ! 消えろ!
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール!／寄り道はココまでだ!
ドラゴンインストールセカンド	ドラゴンインストール!／寄り道はココまでだ!
一撃必殺技準備	終わりにするかっ……!／もうややこしいのは無しだ!／50%ぐらいか……
ナパームデス	ナパームデス!







<『2』ボイスパターン>

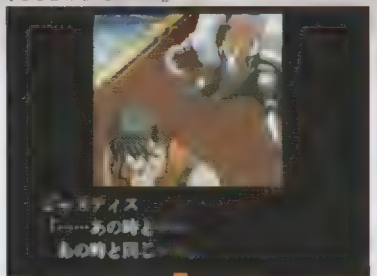
攻撃（小）	ふっ／はっ　おら　てぁ　はぁ！　おおお
攻撃（大）	でぇぇあ！　いただき！　おりゃあ！　黙れ　邪魔だ‥　砕けろ！
ガンフレイム	ガンフレイム！
ヴォルカニックヴァイパー	ボルカニックヴァイパー　落ちろ！　寝てろ！
武器強化	ちぃ（LV1、2）／片付けるか……（LV3）
ドラゴンインストール	ドラゴンインストール！／うおおおおおおおお！　悪いが終まいだ……
クリムゾンジャケット	はぁああ！　おおおお！　うざってぇな……
覚醒必殺技（準備	終わりにするかっ……！　後悔するなよ　50%ぐらいか……
覚醒必殺技（発動）	タイラン……レイブ!!　もらったぁ！　御託はいらねぇ！
覚醒必殺技（分割）	タイラン……レイブ!!!　面倒だ……消えろ！　御託……いらねぇ！
ダッシュ	行くか……／しゃあねぇな　かったりぃ……
命令（前進）	ここはいい、先に行け　前進しろ　留まるな
命令（好きにして）	好きにしろ　勝手にやれ　様子をみろ
命令（撤退しろ）	散れ……、帰るぞ　退け……
命令（停滞	留まれ……／ここで始末をつけろ／ここを動くな
アイテム使用（回復系）	ふぅ～／手間がかかる……／気を抜いた……
アイテム使用（攻撃系	ぬん！
サーヴァント格納	戻れ　入れ　回収するぞ
アピール（挑発）	目障りなんだよ……、見栄を見せろ　失せろ
アピール（敬意）	上出来だ　まずまずだな……／加減の必要はねぇか
気絶	チィッ　くそ　野郎
状態変化（有利）	ふん‥
状態変化（不利）	ち、呆けたか……、厄介だな……　ぼちぼちやるか……
ダメージ（小）	う／くっ　ぬ
ダメージ（中）	ちぃ／おぉ　くっ
ダメージ（大）	おぉうあ　ぐぉお　ぬっあぁ
ダメージ（特大）	ぐはぁあ！　くそ！　があ！
死亡	ヘヴィ……だぜ　やれやれだぜ　うおおおお！
ラウンドスタート	覚悟はできてんおか？　うざってぇ　ややこしいのは、無しにするぞ
ブリーフィング突入	手間だぜ……、面倒くせぇ　現状は……？
ブリーフィング離脱	さて……、ああ　ふう
勝利	退屈させやがる……／こんなもんか……／やれやれだぜ……
敗北	やるじゃねぇか……／手こずらせてくれる　野郎……

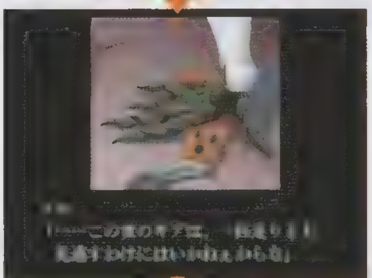
特殊登場（VSカイ）	（カイ：少し付き合ってもらうぞ）しゃあねぇな…… （カイ：封雷剣はないが、落胆はさせない）ヒマな坊やだ……来いよ （カイ：冠も、マントも、この場においては唯の飾りだ）剣も飾りじゃなければいいがな……
特殊登場（VSカイ）	（カイ：お前には　勝てないのか　‥！　ま、かんばんな （カイ　また　及ばないか　’　人間だからな・・・　テメェは （カイ：浅いな……、私も）しかし……、よくやる
特殊登場（VSシン）	（シン　知ってるか、インドラも塵も生むんだぜ？）なら、塵ごと灰になれ （シン：遠慮とか、そういうの無しで頼む）血筋かよ…… （シン：カイの雷と一緒にすると、火傷するぜ？）上等だ
特殊登場（VSシン）	（シン：へ、悔しいが、流石だぜ……）まだ、ミディアムレアなんだがな （シン：なんだよ……本気かよ……）加減がわからんからな／ （シン：こ、これが格ってやつかよ……）さあな
ユニット呼びかけ	ザ・ドリル！　ブレイド！／ペンシルガイ！／ファイヤーホイール！　エンガルファー！ ブロックヘッド！／ギガント！／ハンチバック！／クイーン！
ガード	軽いな　どうした？／おいおい
バナナボイス	なにぃっ!?　野郎！、バナナだと!?
チャット用・挨拶	おう
チャット用・別れ	あばよ
チャット用・同調	ああ
チャット用・否定	あぁ!?
チャット用・怒り	死にたいか　‥？
チャット用・アピール	面倒くせぇ
各マスター討ち取りボイス	やったかっ・・！
ラウント開始時みねうち宣言	手加減か、そんな難しいことが出来るかよ……
マップ確認	マップをミロ
回収要請	それを見つけろ　それを回収しろ
良い感想	そうだ
悪い感想	ちげえ
何かに懇願	ちぃ、まだか
お頼みボイス	シン！　人外！　カイ！　鳥野郎！
キャンペーン#2	何してる！やつらを逃がすな！　止まるな、まだ間に合う　焦るな、集中しろ
キャンペーン#14	早くしろ、人外！時間が無えっ！／そのくそったれの結果を解けっ！シンがやべえっ！
キャンペーン#19	なんだここは……？／意識の流れ……／これは……知能……いや、感情か　テメェは何だ／ くそ、その声で喋るな！　俺にそれを見せるな！／アリアか！／クソがっ！／ダム！

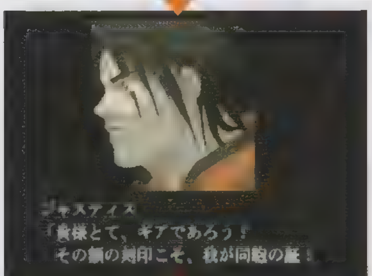
エンディングギャラリー

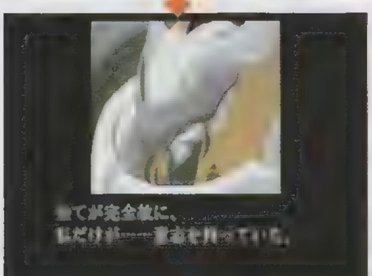
炎を象徴したエンディングイラストが多いソル。彼の猛々しさが見て取れるようだ。

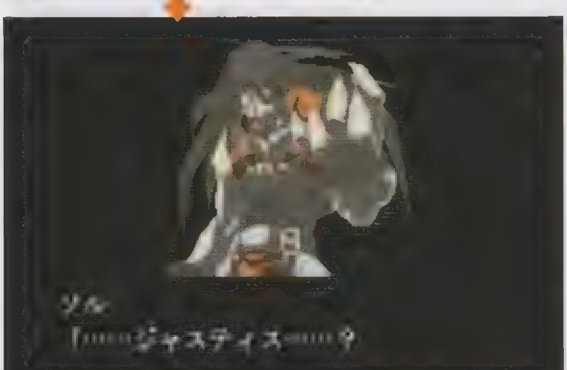
『GULTY GEAR』











ジャスティス「　あの時と　あの時と同じ　またしても貴様に敗れるのか　「背徳の炎」よ」
ソル「　この世のギアは　匹足りとも見逃すわけにはいかねぇからな」
ジャスティス「貴様とて ギアであろう! その額の刻印こそ、我が同胞の証! 何故・・何故 私の命令を聞かぬ!?」
ソル「何故ってのは こっちのセリフだ テメェの言うことを聞く義理が何処にある」
ジャスティス「私は　壱号　完成型ギアの壱号だ。全てが完全故に 私だけが　・意志を持っていた。そして　いや だからこそ、全てのギアを指揮する力を手に入れたのだ!私の命令は絶対のはずなのだ!!」
ソル「完成型だからだ　テメェの後に造られたシリーズは 意志を持ち得ることの無い ある意味、真の完成型」
ジャスティス「何　・?」
ソル「　プロトタイプがいるとは思わなかったのか?」
ジャスティス「!・　ククク そういうことか」
ソル「ギアは 欲望で汚れた、人間達の意志から産まれた だから、俺達が存在する限り また 別の欲望を産む 今回のテメェの復活も そんな 下らねぇ意志が実現させた」
ジャスティス「・・・それで、ギアを・・・滅ぼすの　・か? ギア　・ギア・プロジェクト　・何か・　懐かしい　な　・　遥か　以前　!?そうか　ククク　ソル　また　語り合おう　3人で　な　」
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った
ソル「　ジャスティス　?　ああ　確かに まだ絶対に叩いとかなきゃならねぇ野郎がいる 俺達、ギアの産みの親　・野郎だけはな!!」
そう言うと ソルは血塗られたものを見る様に、自らの手を見つめ、目の前に横たわる 犠牲者の冥福を祈った

『X』

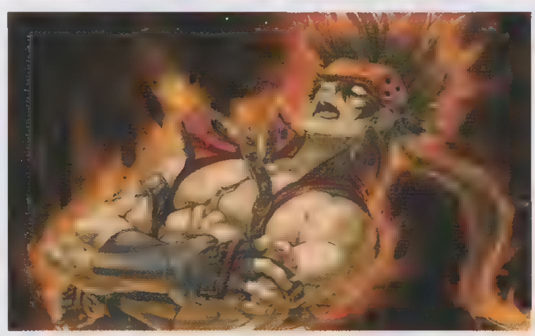


『XX』



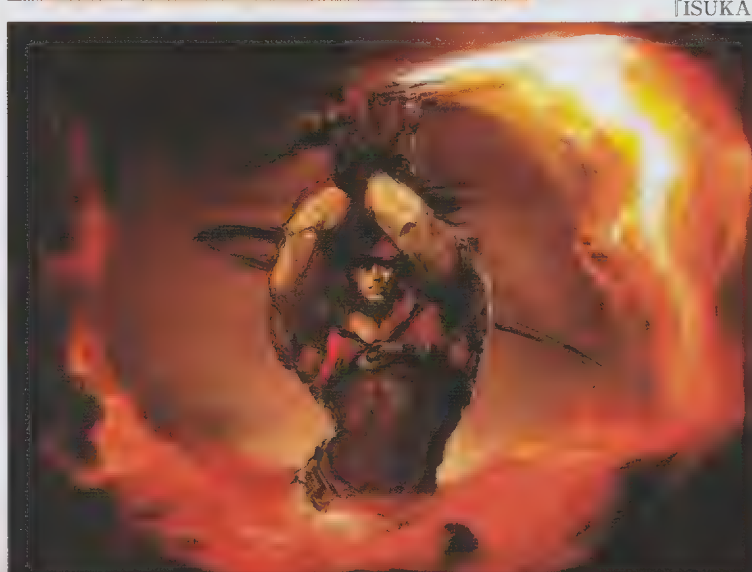
『AC』





『ACP』

『ISUKA』



Chapter 2 character







人類とGEARの狭間で揺れる若き天才剣士

カイ=キスク

KY KISKE

PROFILE

身長：178cm　体重：58kg　出身：フランス　血液型：AB型
大切なもの：みんなの笑顔　趣味：ティーカップコレクション
誕生日：11月20日　嫌いなもの：ソル　CV：草尾毅

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

GEARと人類の全面戦争「聖戦」に際して、16歳の若さで聖騎士団団長の座を授かり、人類を守護する。聖戦終結後も国際警察機構に身を置き、人々の平和と自らが信じる「正義」のために活動していたが、第二次聖騎士団選抜武道大会に不吉な予兆を感じ、自らも大会に出場する。

『X』

ジャスティスが死に際に残した言葉により、自らの「正義」のあり方に悩みながらも、治安維持のために尽力する日々を送る。その後A国のGEAR情報を耳にし「正義」を確かめるため駆けつけるも、悪魔の棲む森でディズィーに敗れてしまう。

『XX』

A国のGEAR騒動が終結した後、急速にディズィーと仲を深めていった模様。その蜜月の日々の傍ら、変わらず国際警察機構の重鎮として世界を点々としていたが、国連元老院の半ば脅迫じみた提案により、イリュリア国王選挙に立候補する。

『2』

イリュリア連王の1人として領土を治めるが、ヴァレンタインの襲撃を受け、一時封印される。GEARである内縁の妻「木陰の君」と、息子のシンを愛しながらも、罪悪感と自らの正義感から苦悩し続けていたが、GEARと人類の共存を目指すため、(ソルに救出された後) パラダイムとの協力体制を築く。



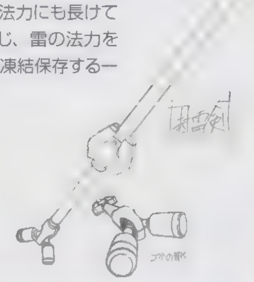
●カラーバリエーション(『ACP』)

カイを知るためのキーワード

聖騎士団：反逆を起こしたGEARに対抗するために、人類最後の希望として結成された異能者たちの集団。カイは初代団長クリフの跡を継いでこの組織をまとめ上げ、人類を守り抜いた。なお、ドラマCDのエピソードの中には、カイが団長になる前に死亡するパラレルストーリーがあり、その結果聖騎士団は統率を完全に失い壊滅してしまう。

ソル：聖騎士団時代からのライバルで、性格の不一致・封炎剣強奪事件などが起因し、会うたびに衝突を繰り返していた。しかし『2』の時代になると互いを認め合い、信頼を築く仲となっている。

封雷剣：国連管理下の神器の一つで、雷の属性を持つ。カイ自身は雷以外の属性の法力にも長けているが、制御の難しさに美学を感じ、雷の法力を多用する。『2』では「木陰の君」を凍結保存する一助として使用されているため、カイがこの剣を手にすることはない。



木陰の君：一部の人間のみがその存在を知る、連王カイの内縁の妻。GEARであり、ジャスティスと関係していること以外は現段階では不明である。

必殺技紹介

『GG』～『ACP』

封雷剣と雷の力を操るカイは、シリーズ通して使いやすいキャラクター。飛び道具やリーチの長い技が多く、中～遠距離戦を得意とする。

スタンエッジ

登場作品 『GG』～『ACP』



雷の弾を正面に放つ飛び道具で、主に中～遠距離でのけん制技として使う。『XX』以降では空中版、『XXS』以降は地上版がフォースロマンキャンセル可能になった。

スタンエッジ・チャージアタック

登場作品 『GG』～『ACP』



スタンエッジの強化版で、気を込めて特大のスタンエッジを放つ。多段ヒットするので連続技を狙える。

ライトニングストライク

登場作品 『AC』～『ACP』



倒れた相手に雷を落とす、ダウン追い打ち専用技。

斬り払い

登場作品 『X』～『ACP』



ヴェイパースラストから派生する斬り技。EX専用。

スタンディッパー

登場作品 『GG』～『ACP』



スライディングから足元を斬り払う突進技。主に中距離からの奇襲や反撃、連続技の締めに使用する。

ライジングジャベリン

登場作品 『AC』～『ACP』



ヴェイパースラストからの派生技で、雷撃を放つ。

ヴェイパースラスト

登場作品 『GG』～『ACP』



封雷剣を振り上げつつ跳び上がる必殺技。出始めに無敵時間があり、対空や割り込みで重宝する。

グリードセバー

登場作品 『XX』～『ACP』



前方にジャンプして剣を振り下ろす中段技。相手を浮かせられるので、ガード崩しから連続技を狙える。

エレガントに斬る

登場作品 『X』～『ACP』



相手をつかみ横薙ぎで浮かせる、EX専用の投げ技。

クレシェントスラッシュ

登場作品 『X』～『ACP』



回転しながらの斬り上げ。『XX』以降はEX専用だ。

ニードルスパイク

登場作品 『GG』、『XX』～『ACP』



薙ぎ払い→跳び蹴りのコンビネーション。『XX』以降はEX専用で、モーションが一新された。

グランドヴェイパースラスト

登場作品 『X』～『ACP』



前進して足元を斬り払い、ヴェイパースラストに連係する。斬り払い直前でフォースロマキャン可能だ。

スタンレイズ

登場作品 『AC』～『ACP』



雷をまとった十字架を設置するフォースブレイク。

ライジング・フォース

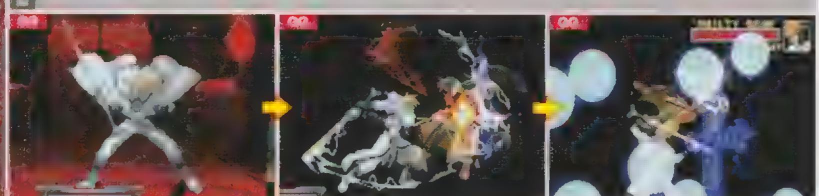
登場作品 『X』～『ACP』



巨大な雷をまとった突きを放つ一撃必殺技。攻撃の発生、一撃準備動作がともに短く、気絶させれば回復前に決まりやすい。

ツヴァイ・ヴォルテージ

登場作品 『GG』



相手に近寄り封雷剣で十字に斬り裂いたのち、雷の十字架を発生させる一撃必殺技。殺界発生技である上段蹴りはリーチが若干短いものの、ガードされても殺界が発生するため、狙える機会はかなり多い。

セイクリッドエッジ

登場作品 『XX』～『ACP』



剣状の飛び道具を放つ覚醒必殺技。シリーズ通してフォースロマキャン可能。

ライトニング・スフィア

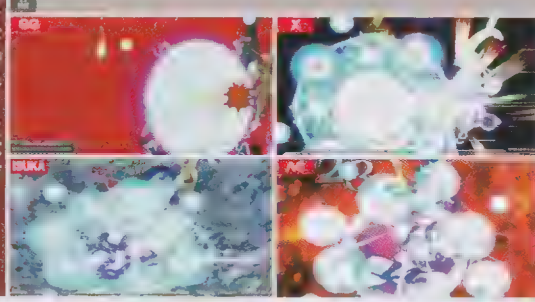
登場作品 『ACP』



巨大な雷の球体を発生させる、スタンエッジ・チャージアタックの派生技。

ライド・ザ・ライトニング

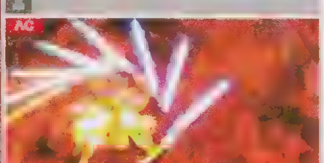
登場作品 『GG』～『ACP』



カイ自身が雷をまとい、前方に突進する覚醒必殺技。EX版は目の前に球体を発生させる技に変化する。

技名なし

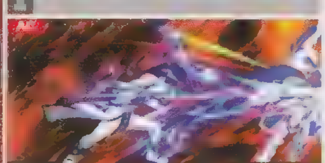
登場作品 『#R』～『ACP』



GOLDカラー専用の覚醒必殺技。グリードセバーと似ているが、軌道が低い。

チャージドライブ

登場作品 『AC』～『ACP』



強力な突きを放つ、ライトニングスフィアの派生技。非常に威力が高い。

～キャラクター性能～

●安定した立ち回りが持ち味

カイには飛び道具のスタンエッジ、無敵技のヴェイパースラストなど、状況に応じて使える技が多く揃っている。使いやすいため、初心者にもオススメなキャラだが『X』、『XX』ではガードを崩しにくいなどの弱点があった。

しかし、『#R』以降では通常投げにフォースロマキャンが可能となり、この問題が解消。さらに必殺技の追加などで、使いやすさが増した。ソルと並び、愛されている万能キャラクターと言える。

必殺技紹介「2」

『GG2』のカイは隠しキャラクターとして登場。『GG』と同様に使いやすい技が揃っている。

スタンディッパー



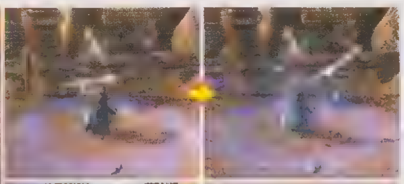
スライディングを放つ突進技。突進速度が速く、連続技の締めに最適。また、離れた位置から使えば反撃を受けにくく、奇襲技としても使いやすいのでカイの主力技として使っていける。

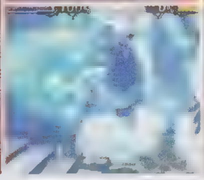
スタンディッパー追加攻撃



スタンディッパーの派生技で薙ぎ払いを放つ。攻撃範囲が広く、乱戦で用いれば複数の敵を巻き込んでダウンを奪える。

スタンエッジ





前方に雷の弾を飛ばす飛び道具。弾が小さく複数の敵を巻き込みにくいが、弾速が速く対マスター戦での足止めとして使いやすい。

ホーリーブランド



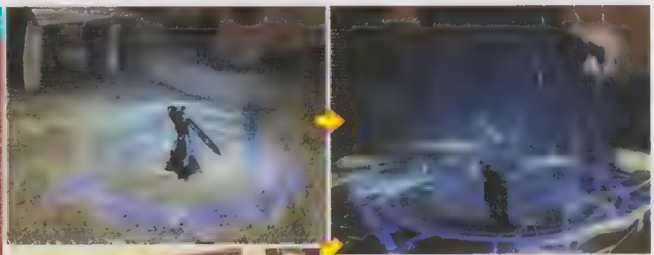
左右の斜め前方に跳び、雷の柱を発生させる。方向を定めるのは難しいが、複数の敵を浮かせられるので乱戦で使おう。

ヴェイパースラスト



『GG』では無敵技として活躍したが、『2』では攻撃を耐えられる性能に変化。ヒットすると相手を浮かせられるので、モダンキャンセルを併用すれば追撃が可能。空中でも使用できるため、連続技に組み込みやすく、攻守の要となる技だ。

ライド・ザ・ライトニング





自身の体全体を雷の球体に包み、前方に疾走する覚醒必殺技。突進速度が非常に速く、下級サーヴァントならほとんど一撃で倒せるほどの高威力を持つ。直線的な突進技なので、サーヴァントが縦に並んだ状況で使うと真価を発揮する。なお攻撃の前動作が大きく、出始めを潰されやすいので、離れた位置から使おう。

サーヴァント紹介

カイのサーヴァントはシンと同じ。全体的に性能が高いサーヴァントが多いが、コストも高いのが難点。

ソードマン



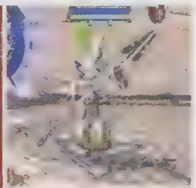
下級近接兵。ほかトライブの同兵種に比べ、体力とコストが高い。

ガントレットボディ



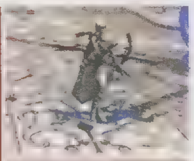
巨大な斧を持つ下級装甲兵。動きは遅いが、攻撃力と体力が高い。

スプリングボック



下級機動兵。装甲兵の防御力を下げる、強力なスキルを持つ。

ツイントリガー



両腕にボウガンを装備している下級射撃兵。3連撃の「花束を贈る」はダウンを奪える。

コンヴィクトハンマー



巨大ハンマーが特徴的な上級装甲兵。体力が高く、攻撃動作中は相手の攻撃を耐えられるなど、単体でも複数の敵と戦える性能を持つ。味方の攻撃力を上げるスキルもあり、あらゆる場面で頼りになる。

クワドロベイリフ



馬にまたがり双剣を持つ上級射撃兵。射撃攻撃をするモード、突進攻撃をするモードの2種類を状況に応じて使い分ける。

ワイズマン



下級法力兵。攻撃手段は多段技の飛び道具の「山なり法力ショット」のみだが、装甲兵に対して大ダメージを与えられる。そのほかは、一時的に攻撃力や法力に対する防御力を上昇させるスキルを持つ。体力が少ないのが難点だ。

ヘヴンズリブラ



放物線状に飛び道具を放つ上級法力兵。敵の防御力を下げたり、味方の攻撃速度を上げるなど補助要員としても優秀。

カイのスキルについて



●SE チャージアタック

スタンエッジの強化版で巨大な雷の球を前方に放つ。通常のスタンエッジより攻撃範囲が広く、多段ヒットする上、複数のサーヴァントを巻き込める。また、クールダウンが短いのも特徴だ。



●ソウルダイバー

剣を一回転させ、一時的に周囲の味方サーヴァントの防御力を上げるスキル。敵の攻撃を受けた際、のけぞりにくくする効果もある。カイのサーヴァントは体力が高いので、このスキルを使えばさらに強固なトライブになるだろう。



↑直線上の敵を巻き込めるので、うまく誘導すれば複数の敵を素早く倒せる。

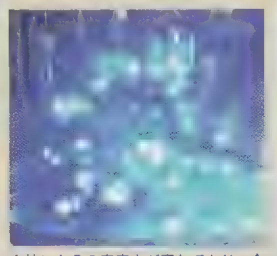


●ディヴァインゲイス

剣を上空に掲げ詠唱し、光を放つ。ゲーム発売当初は周囲の味方の体力を回復させるスキルだったが、アップデートされた現在では、経験値を配分する効果が追加されている。なお周囲の味方が少ないと、配分される経験値が高くなる。

カイの魅力

真っ直ぐに「正義」を信じ、それゆえに数多くの苦悩を抱えるカイの姿に、憧れや親近感を抱くプレイヤーも多いだろう。ソルとは違った視点で自らの答えを探し続けるその姿は、『ギルティ』シリーズのもう一人の主人公と呼ぶにふさわしい。『2』で成長を見せた彼が、今後導き出す答えとは?



↑技にもその実直さが表れており、全作で使いやすい。

石渡氏が語るカイ

カイは「正義」を盲目に信じてきたわけですが、成長する過程で「本物の正義」はどこにあるのか悩み、答えを導くためのキャラクターです。「正義」が存在しない事象に自分がぶつかった時、どんな答えを出すべきなのか、彼を見ている人にも考えてもらえればと思います。



設定資料集

まさに「貴公子」という言葉がふさわしいデザインのカイ。「2」では国王としての風格も身につける。





<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	いきます　迅雷のゆえんをお教えしよう　全力で来ることだ
登場2	どうしても闘いますか……／いい試合にしましょう　口で言っても無駄か
登場(対ソル)	軽く流せると思うな／少し付き合ってもらうぞ　避けては通れんぞ
登場(対紗夢)	なぜ私が……／公務がありますので……／び、微妙な金額だ……
登場(対聖騎士団ソル)	私を馬鹿にするのもいい加減にしろよ……ソル!!
挑発1	あなたでは無理だ　それでも戦士ですか　私を怒らせないでください
挑発2	邪念を捨てなさい　型が甘いですね／いつまでそうしているつもりですか
敬意1	素晴らしい技です　まるで神業だな　鬼神のごとくか……
敬意2	さすがです　警察機構に入りませんか　気が抜けないな……!
勝利1	いい勝負でした／よく頑張りましたね　これが封雷剣の力です
勝利2	今回は私の勝利ですね／また、いつでもお相手します これでは奴に勝てない……
勝利(対ソル)	なぜ、本気で戦わないんだ　私では不服なのか　あしらわれたものだな
敗北	うあああああああ!　ここまでなのか　負けるわけには…… み、見切れない……!／こ、ここまで来て……／無念……!
敗北(対ソル)	諦めるわけには　お前には……勝てないのか　ぐぬうう……
ガード	やりますね　できる!　強い!／つぅ　くはぁ　おうっ! さすが……っ!　重いっ　まだだ!!
よろけ	く、油断したっ!
ダメージ	ふ　あっ　うっ　うぅう!　うっく／ふぁぁ　あぁ!　うあ!　うわあ!
カンチョウやられ	ほわぁ!　私の理性が!　あっ!　…　ぁあぁぁ
気絶	先手を取られたか……／目が……霞む……／く、不覚……
ダウン復帰	効きません!／なんて威力だ……!／ちいっ!!
サイクバースト(黄)	今しかない!!
サイクバースト(青)	させません!!
攻撃	ふっ／はっ　たあっ!／てあっ!　はぁあ!　見切った!　ここだ!　斬!
ダストアタック	油断しましたね　いきますよ　行くぞ!!
通常投げ	失礼!　スキあり!　遅い!
スタンエッジ	スタンエッジ／ここだ!／そこ!
スタンエッジ・チャージアタック	聖騎士団奥義!　本気を見せましょう　これを使うとは……!
チャージドライブ	究極奥義!!　フルパワーだ!／いけぇ!
ヴェイパースラスト	ヴェイパースラスト!　もらった!／今だ!
グリードセバー	グリードセバー!／見えてますよ／とらえた!
ライジングジャベリン	斬るっ!
ニードルスパイク	ニードルスパイク!　はぁあ!　てあっ!
クレッシェントスラッシュ	クレッシェントスラッシュ!／行くぞ!!　たあっ!
グランドヴェイパースラスト	ふんっ　こっちだ!／こっちです!
エレガントに斬る	油断しましたね　いきますよ　行くぞ!!
セイクリッドエッジ	セイクリッドエッジ!
ライド・ザ・ライトニング	ライド・ザ・ライトニング!
※技名なし	グリードセバー!　見えてますよ／とらえた!
一撃必殺技準備	究極奥義!!　フルパワー!!だ!　決着を付けるぞ……
ライジング・フォース	ライジング・フォース／ハァアッ!／いけぇ!



カード

ボール

アフロ



<『2』ボイスパターン>

攻撃（小）	はっ／やっ／ふん／はぁっ！／てぇやっ！／とあっ！
攻撃（大）	ここだ!／そこか!／見切った!・斬!／断!／これなら!
攻撃「特殊）	どうだ!／こっちだ!／何処を見ている!
スタンエッジ	スタン・エッジ!／ここだ!／そこ!
SEチャージアタック	聖騎士団奥義!／本気を見せましょう／これを使うとは・・
ディバインゲイス	ディバイン・ゲイス!／御加護のもとに!／奮い立て!
チェインライトニング（※）	ゼロファイト・チェイン! サボテンの鎖　響け　輪唱の時です
ソウルダイバー	ソウルダイバー！／闘志を滾めたまえ!／騎士道を示しめましょう!
詠唱	父、病める時、母、その涙。母、病める時、子、その涙。冥暗に銀の流線は哀。悲嘆に伏せし背に、添える手は愛。欲心に慎ましく。世俗に真理あらば、寛容に。健やかに心育む時、四海はその涙。
覚醒必殺技（準備）	決着をつけるぞ……／フルパワー！だ!／閃光の抱擁を……
覚醒必殺技（発動,	ライド・ザ・ライトニング!／はあああああ!
ダッシュ	急ぐか／行きます……／間に合ってくれ……
命令（前進,	順次に前進!　常足進め!／先へ、ここは充分です
命令（好きにして）	各自応戦してください!／別命まで応戦!　慎重に対処してください!
命令（撤退しろ）	全軍撤退!　戦線後退でせう!／命令だ、生きろ!
命令（停滞）	一時停滞　全体止まれ、陣形を乱さないように!／ここを占拠します!
アイテム使用（回復系,	油断ならないな……／回復が必要とは……／隙を見せたか……
アイテム使用（攻撃系）	てあ!／せい!／いけぇ!
サーヴァント格納	適地へ向かいましょう，編成を変えます／貴方が適任です
アピール（挑発）	貴方では無理だ／それでも戦士ですか　邪念を捨てなさい
アピール（敬意,	まるで神業だな／すばらしい技です　王族騎士団に入りませんか
気絶	目が……霞む……／先手を取られたか……／くっ……不覚
状態変化（有利）	これが、王族騎士団の力です／ここまでは順当か……／よし、牙城も目前だ
状態変化（不利）	軽視できない組織力だな……／読み違えたか……できるな／ここまでの使い手とは……
ダメージ（小）	ふ／あっ／うっ
ダメージ（中）	つぅ／くはぁ／くお!
ダメージ（大）	まさかぁ！　出来る　　強い
ダメージ（特大）	ぬぁあぁ！　しまったぁ！　まずい……
死亡	無念　　負ける訳には　　み　見切れない
ラウンドスタート	どうしても戦いますか…　口で言っても無駄か……　迅雷の所以をお教えしよう
ブリーフィング突入	状況の報告を　臨時司令部を開く　指揮を執ります
ブリーフィング離脱	なるほど／以上／さて……
勝利	いい勝負でした／また、いつでもお相手します，今回は私の勝利ですね
特殊登場（VSソル）	少し付き合ってもらうぞ（ソル：しゃあねぇな…・, 封雷剣はないが、落胆はさせない　ソル：ヒマな坊やだ　　来いよ） 冠も、マントも　この場においては唯の飾りだ（ソル　剣も飾りじゃなければいいがな…・,

特殊勝利（VSソル）	なぜ、本気で戦わないんだ／私では　　不服なのか?　あしらわれたものだな
特殊敗北（VSソル）	お前には・・勝てないのか…・!（ソル　ま、がんばんな） また・　及ばないか　・!　ソル　人間だからな・・。テメェは 浅いな・　、私も（ソル　しかし　、よくやる）
特殊登場（VSシン）	（シン：黒いだろ……? これが俺の雷だ）…………見事だ、しかし壮麗に欠ける／ （シン：賭けねぇか? 迅雷の名前を）ならば、私の閃影をとらえて見せない／ （シン：本気でこねぇと、死ぬかもよ?）カイ=キスク……参る!
特殊勝利（VSシン）	（シン：くそ……! なんでだ!）真の雷は、瞼にも心にも焼き付くものです／ （シン：ちっ……、伊達じゃねってことかよ……）軽んずるな、字は自らつけるものではありません／ （シン：ウソだろ……コイツ、強ぇ……）……青い。真剣勝負ではなかったのですか?
特殊敗北（VSシン）	ふ・ふ　、膝をつかされるとはな　シン　気を抜いたな、らしくねぇ 見違えたな　・・うれしいよ（シン：何だ封雷剣を使わねぇんだ　, ああ　見事だ　・（シン：おい、まさか手を抜かなかっただろうな?）
敗北	・・・皆、すまない　こ、ここまで来て……　これまでか…・
ユニット呼びかけ	ソードマン!／ガントレットボディ！／スプリングボック!／ツイントリガー！／ワイズマン! コンヴィクトハンマー！／ヘヴンズリブラ!／クアドロベイリフ!／ハミングソード!
ガード	流石っ！／まだだ!／やりますね!
バナナボイス	バナナか!／油断しました一！／馬鹿にされている?
チャット用・挨拶	いかがお過ごしでしょうか?
チャット用・別れ	ではまた、お会いいたしましょう
チャット用・同調	そうですね
チャット用・否定	いえ、どうでしょうか
チャット用・怒り	私を怒らせないでください
チャット用・アピール	治安を乱すものは許しません
各マスター討ち取りボイス	討ち取った!
ラウンド開始時みねうち宣言	大丈夫、みねうちは得意です
マップ確認	マップを見てください
回収要請	それを見つけてください／それを回収してください
良い感想	素晴らしい!
悪い感想	そうではありません
ソルに懇願	げ、限界だ! ソル、まだなのか!?
お頼みボイス	ソル!／イズナさん、お願いします!／シン、ここだ!!／ドクター、頼みます!
キャンペーン＃16	シン、頼みます!／立てますか? シン!／強いな……流石母さんの子だ……

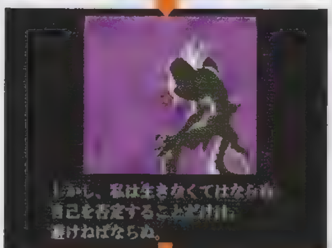
（※）未実装

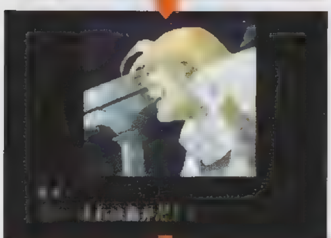
エンディングギャラリー

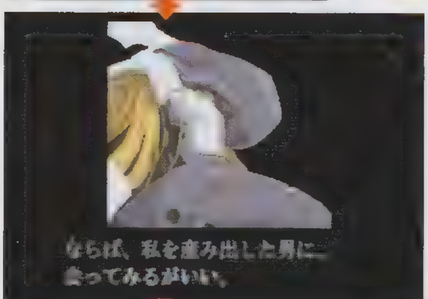
ライバルのソルとは対照的に、物憂げな印象の絵が目立つ。カイの心が晴れる日は来るのか?

『GULTY GEAR』











ジャスティス「またしても……私は敗れるのか　」
カイ「そうだ! 悪しきが滅び逝くは世の常!」
ジャスティス「悪しき……?……貴様は、私を悪しきと呼ぶか。……しかし、私は、自らを存在させる為に闘っているに過ぎぬ……」
カイ「……その為に人類を滅ぼすなど、そんな道理が通じると思うのか!?」
ジャスティス「……見るがいい、この姿を。人を殺すことのみを目的に、人によって生み出された。……私は兵器だ。人間にとっては、私の意志、私の心など、問題ではない。私を利用するか、処分するかの、どちらかしか考えていない。……違うか?」
カイ「……そんなことは……」
ジャスティス「現に、こうして、私は彼奴の企みによって復活し……そして、貴様は、この私を殺しに来ている……。……いずれにせよ、人間達が、ワタシを否定していることには、変わりなかろう。しかし、私は生きなくてはならぬ。自己を否定することだけは、避けねばならぬ。……では、私は、何が為に生きる? 私の存在する意義は、人を殺すこと。それは、私に…　ギアに定められた、行うべき正しい正義……道義だ」
カイ「……それは詭弁だ!! 社会の調和と秩序の実現、それこそが神の願いであり、正義であると、私は信じている!! それゆえ、もしも何者かが……人や自然を愛し、平和を望んで止まぬ人々の、ささやかな幸せすら奪うと言うならば、私は、命を懸けて　彼らを守る!!」
ジャスティス「そうか……。ならば、私を産み出した男に、会ってみるがいい。あの男に会ってなお、貴様は、その、自らの信じる正義を語ることができるのか……?」
カイ「な……何者だ、そいつは!」
ジャスティス「……ククク……どうやら、滅びの刻が来たようだ……。だが、覚えておくがいい。私が死んだところで、この世からギアは消えぬ……。あの男がいる限り……な……」
薄笑いともとれる表情で、孤高のギアは、息を引き取った。
カイ「ま、待て!!……くっ……あの男とは……? 私は……正しいことをしていたのでは……ないのですか……? 神よ……」

『XX』



『ISUKA』



『X』



『ΛCP』



『ΛC』



『ΛC』



Chapter 2 character

ジョニーら「家族」を大事に想う怪力少女

メイ

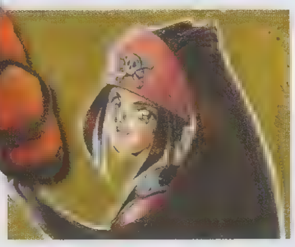
MAY



PROFILE

身長：158cm　体重：47kg　出身：日本（?）　血液型：B型
大切なもの：ジョニー　趣味：ジョニーのことを考えること
誕生日：5月5日（拾われた日）　嫌いなもの：はげ　CV：こおろぎさとみ





キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

幼い頃に生まれ故郷（日本?）と両親を失うが、義賊「快賊団」のジョニーに拾われる。その時期は5月だったため、「メイ」と名付けられた。持ち前の明るさと怪力を生かして快賊団の主要人物となるまでに成長し、やがて父親代わりだったジョニーに恋をするようになる。しかしある日ジョニーが警察に捕らわれ、難攻不落の刑務所に送られてしまったため、メイは膨大な報酬や要求の承諾が約束される選抜試験大会に出場する。

『X』

ジョニー救出後、再び快賊団として世界を飛び回りつつ、幸せな日々を過ごすメイ。そんな状況の中、ジョニーの誕生日が間近に迫ったある日、A国に出現したGEARを捕らえれば、多額の賞金が出ることを耳にする。ジョニーのために、ほかのクルーとは一味違ったとびきりのプレゼントを贈ろうと思案していたメイは、賞金目当てにA国へと向かうのだった。

『XX』以降

賞金を取り逃がし、A国からメイシップに戻ってくると、いつの間にか賞金首のディズィーは快賊団に迎え入れられ、一団のマスコット的存在になっていた。賞金が手に入らなかったのは残念だったが、妹分ができたことに気を良くしたメイは、持ち前の天真爛漫さを発揮。快賊団クルーと共に、優しくディズィーに家事を教えたり、ジョニーの秘密を吹き込んだりして日々楽しく過ごしている。

●カラーバリエーション（ACP）



メイを知るためのキーワード

快賊団：正式名称は「ジェリーフィッシュ快賊団」。独自の飛行船を所有し、義賊として世界を股にかける集団で、表向きは国連と対立関係にある。所有する船には「MAYSHIP」という名がついており、メイが快賊団の中でも中心的な人物であることがわかる。

ジャパニーズ：ジャスティスが最初に攻撃目標としたのが、危険な潜在能力を持つ人間が多い日本だった。以降、日本人の生き残りはジャパニーズと呼ばれ、そのことが判明しただけで国際機関に保護・研究を名目に拘束されてしまう人種となった。メイも高い潜在能力を持ち、生来の怪力に加え、法力の究極形である空間歪曲や物質転移の能力（お友達の召喚）を無意識に使うことができる。

ジョニー：彼女の行動原理はすべてジョニーへの恋愛感情が基準で、世界とジョニーを天秤にかけてもジョニーに傾く。メイ本人も「まったく振り向いてくれない」と言うほどに相手にされていないようだが、全シリーズを通じてめげることなくアタックは続いている。

必殺技紹介
(「GG」~「ΛCP」)

メイはイカリでの攻撃に加え、鯨やイルカといった海洋生物を利用した必殺技を使用する。リーチは短いものの、パワフルな攻撃が特徴だ。

アクアローリング
登場作品 「GG」、「XX」~「ΛCP」



イカリを構えて前方に転がり、相手に体当たりする。『XX』以降はEXキャラクターのみで使用できる。

アクアローリングチャージアタック
登場作品 「GG」



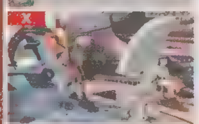
イルカとともに突進する同名技の強化版だ。

山なりアクアローリング
登場作品 「XX」~「ΛCP」



放物線を描くような軌道で、回転攻撃を放つ。

イルカさん・縦
登場作品 「X」~「ΛCP」



上方向に向かってイルカとともに突進する。

イルカさん・横
登場作品 「X」~「ΛCP」



イルカに乗り、前方へ向かって突進する。

オーバーヘッド・キッス
登場作品 「GG」~「ΛCP」



相手をつかんで後方の壁にたたきつけるコマンド投げ技。壁から跳ね返ってきた相手を、さらに連続技で追撃可能だ。

MU・RO・FU・SHI
登場作品 「XX」~「ΛCP」



イカリを砲丸投げのように振り回す。

イルカさん頑張って・横
登場作品 「ΛC」~「ΛCP」



イルカさんを前方に飛ばすフォースブレイク。

イルカさん頑張って・縦
登場作品 「ΛC」~「ΛCP」



イルカを上に飛ばすと同時にメイもジャンプ。

じゃっくはうんど
登場作品 「ΛC」~「ΛCP」



ボディプレス。ダウン中の相手も攻撃できる。

レスティブローリング
登場作品 「GG」~「ΛCP」



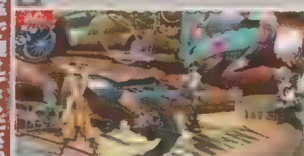
シリーズ通して備えている必殺技で、イカリを構えて回転しながら攻撃する。地上、空中問わずに出せ、クリーンヒットすると複数回相手に当たるのでダメージが高い。

方向転換
登場作品 「X」~「ΛCP」



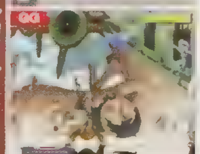
レスティブローリングの突進方向をレバー入力することで変化させる。

拍手で迎えてください
登場作品 「X」~「ΛCP」



フープを設置し、イルカを呼び出す。ため時間でイルカの数が増加する。

イルカさん
登場作品 「GG」



イルカを呼び出して攻撃させる必殺技だ。

射出
登場作品 「XX」~「ΛCP」



呼び出したフープからイルカを出現させる。

転移
登場作品 「XX」~「ΛCP」



イルカを出すと見せかけてメイがワープ。

ミストファイナー
登場作品 「GG」、「XX」~「ΛCP」



ジョニーを真似た攻撃で、イカリをなぎ払う動作。ボタンを押し続けることで攻撃が強化される。

ジャックハウンド
登場作品 「XX」~「ΛCP」



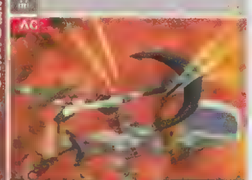
ジョニーの同名技とは違い、体当たりする。

覚 メイダイナミック
登場作品 「GG」、「XX」~「ΛCP」



ジャンプしてからイカリを地面に突き立てるとともに、間欠泉のような衝撃波を発生させる。無敵技なので切り返しに便利だ。

覚 究極のだだっこ
登場作品 「X」~「ΛCP」



イカリを駄々っ子のように振り回す覚醒必殺技だ。

一 メイと愉快な仲間達
登場作品 「X」~「ΛCP」



コマンド投げタイプの一撃必殺技で、投げ判定が発生するまでは無敵時間がある。投げがヒットすると相手をダウンさせ、ジェリーフィッシュ快賊団の仲間達が連続して踏みつける。

覚 超絶悶絶きりもみ大旋風
登場作品 「XX」~「ΛCP」



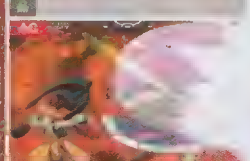
イカリを振り回しながら、前方へと進んでいく。

覚 グレート山田アタック
登場作品 「X」~「ΛCP」



メイの後方から巨大なクジラを突撃させる覚醒必殺技。

覚 グレート山田アタック(裏)
登場作品 「XX」~「ΛCP」



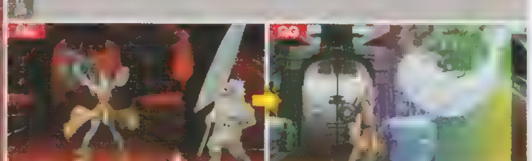
クジラを相手の背中側から呼ぶ。攻撃発生が極端に早い。

覚 デラックス五所川原ボンバー
登場作品 「XX」~「ΛCP」



超絶悶絶きりもみ大旋風からの派生技で、シャチを呼ぶ。

一 飛んでっちゃえ!
登場作品 「GG」



『GG』の一撃必殺技で、相手をはるか彼方へと飛ばす。ヒットすると相手が画面上から消えた状態で、メイが勝利ポーズを取る。

~キャラクター性能~

●リーチは短いが力持ち!

メイは愛するジョニーを真似した必殺技を使用するキャラクター。リーチは短いが攻撃力は非常に高いという、女の子らしからぬ性能を誇る。『ΛC』ではフォースブレイクの追加と共に、各種イルカさんの動作も増加。呼び出したイルカと同時に攻撃を仕掛けられるなど、トリッキーな動きが可能になった。

設定資料集

初代『GG』から、明るく元気なイメージが固定しているメイ。その愛らしさに魅入られたファンも多いはず。

Chapter 2 character



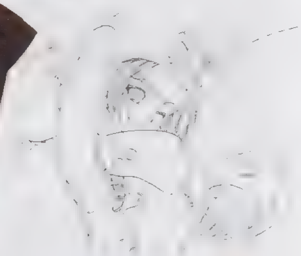






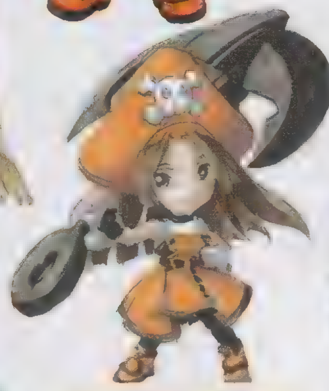








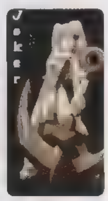








ボール



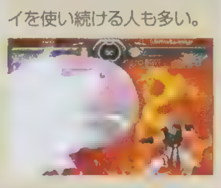
カード



アフロ

メイの魅力

ゲーム内でも存分に表現されている天真爛漫さに加え、恋に一途な純真さと幼さもまた、メイの魅力。元気付けられると、初代からメイを使い続ける人も多い。



石渡氏が語るメイ

メイは親を知らない人間ですが、そういった環境から「家族とは何か?」ということを考えていくキャラクターです。僕の考え方では、信頼などの絆も家族にはすごく大事と思うんですが、血さえ繋がっていれば家族だという考え方もあると思うんです。メイの場合は「血の繋がっていない家族」という面を、どのように表現し、考えていくべきかという存在ですね。

<『ACP』ボイスパターン>

登場1	大したことなさそうだね／子供だと思わない方がイイよ／泣いても知らないよ!
登場2	いっくよぉ！／ジョニー……頑張るからね!／負けないよ!
登場（対ジョニー）	メイの不戦勝! ……ってのはどおぉ？……いいもん、ジョニー食事抜き!／ メイの不戦勝! ……ってのはどおぉ？……ぬぅ！ジョニー楽器没収!／ メイの不戦勝! ……ってのはどおぉ？……じゃあ、ジョニーがトイレ掃除!
挑発1	なぁんだ弱っちぃや／べろべろばあ!／女の子に手上げる気かい
挑発2	本気出しなよ! 弱くなったんじゃない?／もっと暴れたいのに……
挑発（対ジョニー）	ジョニーの馬鹿ーっ！／ジョニーのタコーっ！／ジョニーのケチーっ！
敬意1	すごいね、彼ほどじゃないけど 見直したよ／口だけじゃないんだね
敬意2	バッチグゥー！／メイ……負けちゃうかも?／やっぱり……強いなぁ
勝利1	よっ！ジョニー見てた?／へへぇ♪ メイの勝ちなのだ!／へへぇ♪ 余裕だね!／へへぇ♪
勝利2	アハハハハハッ！みんな、勝ったよ!／アハハハハハッ！やったねっ！／アハハハハハッ！
敗北	ジョニー！／ごめんねみんなー！／きゃあぁぁぁぁぁ！／ごめんね、ジョニー！／ もう少しなのに……／もう、強過ぎ～!
敗北（対ジョニー）	ジョニーの馬鹿ーっ！／ジョニーのタコーっ！／ジョニーのケチーっ！
ガード	ん!／う!／くぅ！／へへん!／それ本気?! ／効かないよ!／危ない危ない／ ちょっときついかも／全然、平気!
よろけ	たんま、たんま!
ダメージ	あいっ！／わぅ！／く!／あん／きゃっ！／やん!／痛あい／きゃあ!／たいむぅ！
前のめりダウン	わわわわっ！／あややや!／おっとととと!
カンチョウやられ	きゃうぅ！／神様なんて居ない…／ごめんねジョニー！
気絶	お星様が飛んでるぅ～／くらくらするぅ～／ちょっとタンマ～……
ダウン復帰	危なかったなぁ／きゃっ♪／10点満点!
サイクバースト（黄）	とばしてくよ～!／全開でいくよ～!／ブン回していくよ～!
サイクバースト（青）	もー！うるさ～い!／もー！ひど～い!／もー！勘弁しない!
攻撃	やっ！／ほっ！／はっ！／それ!／えい!／どーだ!／よいしょ!!／当たれぇ！／逃げるなぁ！
ダストアタック	飛んでっちゃえ!／星を見てきな!／メイラリアット!
ダストアタック追加	なんてね!／もういっちょう! ／足元注意だ!
通常投げ	ぽーい!／バイバーイ!／邪魔だよー！
イルカさん・縦、横	突撃ぃー／イルカさーん!／イルカさん!
レスティブローリング	ぐるぐるアタック!
アクアローリング／山なりアクアローリング	アクアローリング!
拍手で迎えてください	オッケー！／お見事! 皆さん拍手!
オーバーヘッド・キッス	オーバーヘッド・キッス!／シュート!／早くやられてよぉ
ミストファイナー	ミストファイナー！／ジョニー直伝!／い一的だぜ
MU・RO・FU・SHI	どうなっても知らないよ!／飛んでっちゃえ!／ええええいっ！
ジャックハウンド	じゃっくはうんど～!／いっちゃうよ～!!／じゃっくっあれれ???
覚醒必殺技発動1	やっちゃうぞぉー!!／いっくぞー！／もう怒ったぞぉ！
覚醒必殺技発動2	ウンチョー師範直伝!／かくなる上は……／こうなったらぁー…
メイダイナミック	メイダイナミック!
グレート山田アタック	グレート山田アターック!／山田さーん!!／クジラさーん!
超絶悶絶きりもみ大旋風	超絶悶絶きりもみ大旋風!／彼女は言った!!／サヨナラそしてデッドボール! 2人の愛は今、宇宙を越えて
デラックス五所川原ボンバー	デラックス五所川原ボンバー／五所川原さ～ん!／シャチさ～ん
究極のだだっこ	えいっえいっえいっ……／おりゃ～～……!!／そりゃそりゃそりゃそりゃ……
一撃必殺技準備	恋心全開!! 快賊の恐ろしさを今!／彼のためよ!!
メイと愉快な仲間達	みんなぁー／全員集合!!／出番だよー!!

エンディングギャラリー

「家族」を大切にしているためか、メイのEDイラストは誰かと一緒にいる場合が多い。

『X』



『AC』





『AC』

『ISUKA』



『GULTY GEAR』



メイ「僕の勝ちだね!」
ジャスティス「……に、人間が、これ程の力を持つというのか…!?……!?……まさか、この子どもは……ジャパニーズ!!?」
謎の声「おぉーっとぉ!! それ以上、その口を動かすってんなら残り少ないオマエの寿命が、光速で終わりを迎えることになるぜ!?」
ジャスティス「……貴様は……?……そうか……。まだ、生き残りがいたとはな……。……ゴフッ!!」
そう言うと、ジャスティスは息を引き取った。
謎の声「……忘れるんだ……オレ達のことはナ……」
メイ「この声は……っ!? ジョニィーッ!!! みんなぁ!!」
ジョニー「ヨゥ!! ヨロシクしてたかい!? ベイベェ!」
メイ「逢いたかった!! ずっと逢いたかったよー!!!……でも……どうして、ここに?」
ジョニー「どうしてもこうしてもないぜ! このオレが、真面目にオリの内でジッとしてたってのに、気が付いたら凄まじい闘気が発生してっからヨ、これはコトだっつーんで、慌てて飛び出してきたんだヨ」
メイ「自力で?」
ジョニー「オフコース!! オレにかかれば、どんな堅固な警備だろうとケツの穴だぜ(意味不明)!!」
メイ「そ、それじゃ、何で、すぐに出てきてくれなかったのよー!?」
ジョニー「悪かった、悪かった。そんなに怒るなヨ、ベイベェ。ちょっとの間くらい、大人しくしてた方がいいと思っただけだぜ …こいつぁ、警備のネェチャンがゲキマブだったから、なんて言った日にゃあ、殺されかねないナ……)」
メイ「ところで、ジョニー? ジャパ……何とかって、何?」
ジョニー「……!!……さ、さあ? オレも良く判んねぇナ? そ、そんなことより、久々のシャバだぜ! 御馳走の用意してあんだろうナ!?」
クルー一同「もちろん!」

『XX』



『ACP』



老いてもなお盛んな元聖騎士団団長



クリフ=アンダーソン

KLIFF UNDERSN



PROFILE

身長：148cm（180cm）　体重：55kg　出身：スイス
血液型：AB型　大切なもの：湯飲み茶碗　趣味：航海
誕生日：9月9日　嫌いなもの：流行り言葉
CV：高見初秋（『GG』～家庭用『GG X』）、坂野茂（家庭用『GG XX』）

キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

少年時代、GEARに殺されかけたところを、偶然居合わせた謎の男（ソル）に救われたことをきっかけに、GEARから人類を守るための聖戦に身を投じる。やがて宝剣「斬竜刀」を振るって一騎当千の聖騎士団初代団長として活躍するまでに成長し、世界平和の中核を担う。さらに2172年、ソルの腕を見込んで聖騎士団にスカウト。ほどなくして脱走されてしまうが、それからもクリフは聖騎士団の組織強化に尽力した。聖戦終結後は隠遁生活に入り、5年間のどかな暮らしを送っていたが、第二次聖騎士団選抜武験開催を告げる張り紙を見て、聖戦時に戦った宿敵・ジャスティスの復活を見抜く。その後飄々とした態度で大会に出場した彼だったが、そこで40年前に自ら倒したはずのテスタメントとの再会を経て、ジャスティスと最後の激戦を繰り広げた。その結果致命傷を負い、戦いに明け暮れた人生に幕を下ろすこととなる。

↓

『X』以降

コンシューマー版ではたびたびゲストキャラクターとして登場するも、設定としては『1』で死亡しているため、ストーリーはすべて第二次聖騎士団選考武道大会におけるジャスティスとの決戦や、そこまでに至る顛末を描いたものになっている。



●カラーバリエーション（『ACP』）

クリフを知るためのキーワード

気：クリフの必殺技に数多く使われており、属性体系化された法力の中では、非常に特殊な性質を持つ。原理を解明し、制御されて一般化された他属性の法力とは違い、未知の原理や効果を持つ法力は、ほぼすべてこの属性に分類される。クリフは欧米では初の「気」属性法力の使い手であり、肉体を若返らせることすら可能。

斬竜刀：聖騎士団から賜った、竜の鱗から作られたとされる宝剣。神器ではないが、クリフはこの刀で無数のGEARを屠ってきた。本来はより柄が長い槍のような武器だったが、クリフが老いて体躯が小さくなったため、扱いやすくするため柄を切ったと言われている。



テスタメント：元はクリフの養子だったが、自ら志願して兵士となり、国家の陰謀に巻き込まれてGEARに改造されてしまった人物。クリフとジャスティスの最終決戦の際には、ジャスティスの支配下にありながら、その力を制限するという献身を見せた。

必殺技紹介
（『GG』〜『ACP』）

クリフの必殺技は高火力なものが多く、発生は早いがスキが大きい。また、覚醒必殺技を使うと一時的に若返る演出にも注目したい。

咆哮返し
登場作品 『GG』〜『ACP』



目の前に巨大な衝撃波を飛ばす飛び道具。発生こそ遅いが威力は高い。『XP』以降はP版とS版に違いがあり、S版はより発生が遅くなるものの、飛び道具を貫通する。

先の先
登場作品 『GG』〜『ACP』



体を奥に反らし、攻撃を回避する技。完全無敵だが1/4の確率でぎっくり腰になり、スキが発生する。

首薙ぎ
登場作品 『GG』〜『ACP』



斬竜刀を支点に、移動しつつ攻撃する中段攻撃。

地獄突っ込み
登場作品 『GG』〜『ACP』



先の先の追加技。その場で追加攻撃を出す。リーチは非常に短いが、ガードされても先に動ける。

頭蓋砕
登場作品 『GG』〜『ACP』



斬竜刀につかまり、回転しながら突進する多段技。リーチが長いので連続技に組み込める。なお、出始めから空中判定になるのでわざと攻撃をくらうときにも使える。

鱗剥がし
登場作品 『GG』〜『ACP』



上方向に斬竜刀で突きをくり返す。ボタン連打で動作を継続する。リーチは短いが攻撃発生が1フレームと非常に早く、割り込みなど防御で使う。

覚 咆哮返しチャージアタック
登場作品 『GG』〜『XP』



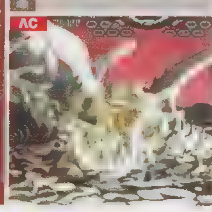
咆哮返しを強化したもの。『GG』ではレベル3での攻撃力こそ高いが発生が遅く当てにくい。『XP』ではリーチが長く発生も早い上、ヒット時は追撃可能と超性能。

覚 リフレクスロア
登場作品 『XX』〜『ACP』



クリフが若返り、竜の気を発射する。『XX』の咆哮返しチャージアタックと同じ性能つ。

四股落とし
登場作品 『XP』〜『ACP』



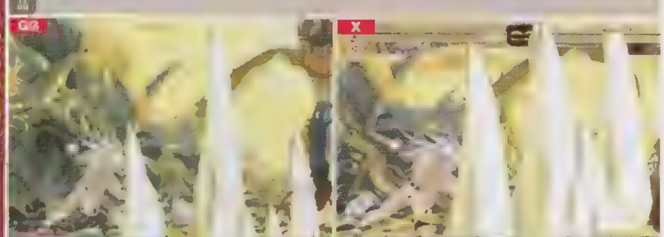
斬竜刀に乗り、真下に向かって落下し衝撃波を出す。技を出す高度が高いほど衝撃波が大きい。

空中咆哮返し
登場作品 『ACP』



空中で竜形の気を出す咆哮返し。ヒット時は壁張り付き効果があり、画面端に追い込みやすい。

覚 ソウルサヴァイヴァー
登場作品 『GG』〜『ACP』





クリフの若返り演出のあと、地面に斬竜刀を突き刺し、無数の気で作られた鋭い牙を発生させる覚醒必殺技。技の発生は非常に遅いものの、コマンド成立時に無敵となるので起き上がりや接近戦での防御手段として使っていける。『GG』では高火力の覚醒必殺技だったが、『XP』以降はその性能を引き継ぎつつ、さらにヒット時の状況で追撃も可能となった。

一 破竜爆砕
登場作品 『GG』〜『ACP』



斬竜刀を大きく振り下ろしつつ竜を呼び、振り上げると共に再び竜を呼ぶ技。『GG』は殺界、『XP』は気絶させやすいので狙えるが、それ以降の作品では使いにくい。

~キャラクター性能~

●リーチと火力に優れた小さな巨人

クリフは移動速度が非常に遅い上、ジャンプの軌道も緩やかなので機動力はかなり低い。しかし、斬竜刀を使った攻撃の数々は非常にパワフルでリーチも長い。リーチの長さを活かしてどっしりと構え、徐々に相手を追い詰めていくというキャラだ。

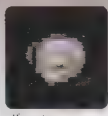
特に強力なのがしゃがみS。リーチが長く、空振り時のスキも非常に小さいので、対地のけん制で負けることはまず無く、相手のジャンプには➡+Pで対応するといった戦法がシンプルながらも強い。

『XP』以降では、咆哮返しチャージアタック、リフレクスロアといった超リーチの覚醒必殺技が追加され、しゃがみSのヒット確認から狙うという、本シリーズでは珍しい立ち回りが求められた。

設定資料集

老人とはいえ、一線で活躍するクリフの身体は筋肉隆々。気によって若返ると、精悍さに磨きがかかる。


アフロ


ボール


カート







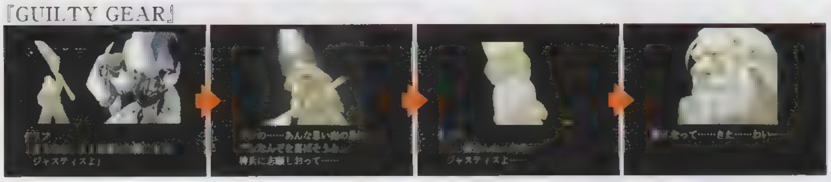
<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	飯はまだなんかぁ！／本領発揮!……いかん キモいってなんじゃあ!／マナーモードにせんかぁ！
挑発	バーカーモーン!／出直せ!／なっとらんわ!
敬意	なーかなかー／若いくせにやりおるわ　見事な腕じゃ
勝利1	見よ! このボデー!!／まだ捨てたもんじゃないわい!／これぞ、一騎当千!
勝利2	油断大敵じゃよ
敗北	あーくーまー……／わしの時代は終わった……　お迎えが……
ガード	若いのう!　効かんぞ!／まだ
よろけ	……ぐはっぐはっ……
ダメージ	うおっ／うっ／ふっ
カンチョウやられ	あれぇ／だだっ（※他聞き取れず）
気絶	※聞き取れず
ダウン復帰	ほれっ／てやっ／この程度
サイクバースト（黄）	よしっ！
サイクバースト（青）	出直してきな!
攻撃	よっ／はっ／ほっ　がっしょ（※S・意味不明）　おりゃあ! ……ぐはっぐはっ……／たわけ　ふんっ　なんぞくもう!（※HS・意味不明）
ダストアタック	うりゃあ　たわけ　なんぞくもう!（※意味不明）
通常投げ	軽い軽い!／そうれ!　穴空くぞ!（バラすぞ! かも）
咆哮返し	えいっ／はいやー！／よっ／そりゃあ!／せいやぁーっ！／ はいっ　どっすーん!
頭蓋骨	よっ
首跨ぎ	えいっ／どけ!／邪魔じゃ！
鱗剥がし	ありゃりゃりゃりゃりゃりゃー！／これについてこれるか? 乱突きは負けんぞ
先の先	ほっ
地獄突っ込み	あほっ！／おりゃ！
四股落とし	見えた!／そこじゃあ!／食らえ!
空中咆哮返し	せいっ
リフレクスロア	覚悟しな! 吹っ飛べ!!／飛ばすぜ、覚悟しな!／食らいな! リフレクスニア
ソウルサヴァイヴァー	ソウルサヴァイヴァー／なめてんじゃねぇやい!!／見とれてる場合か
一撃必殺技準備	目にもの見せてくれる!／ここが正念場じゃ／歯ぁ食い縛らんか!
破龍爆砕	破龍爆砕!!　むうんんんーっ／わっしょい!

エンディングギャラリー

登場作品が限られているためイラスト点数はやや少ないが、その魅力は十分に伝わるだろう。

『GUILTY GEAR』



『ΛCP』



クリフ「どうやら、ケリが着いた様じゃな、ジャスティスよ」
ジャスティス「何故だ……その老体の何処に、私を倒すだけの力が、在ると言うのだ?」
クリフ「……これは、ケジメじゃよ。息子のしでかした、コトの責任は親がとる。…　当然のことじゃろう?」
ジャスティス「息子……だと?……テスタメント……あのギアは、貴様の息子……だったのか?」
クリフ「義理の息子じゃがな。……彼奴は、動物や自然の好きな、それは優しい子じゃった。争い事など、人一倍嫌っていたのに、ワシのあんな思い出の為に……ワシなんぞを喜ばそうと、特兵に志願しおって……。それきり、あの、優しい息子は……帰っては……来んかった……」
ジャスティス「…　そうか。奴は、私の命こそ守ってはいたが、私以外の何かの為に……動いていたことには、気付いていた　親への　貴様への想い　…愛情　・　が、こんな形で残っていたのか……。私こそ、奴に踊らされていたのかも　知れん　・，私の　・力に　…制限が……掛かって……いたことの　・訳が　やっと……判っ・　た　」
ジャスティスは、そう言い、崩れ落ちた。
クリフ「……済まんかったの……ジャスティスよ……。……これでワシの役目も終わったかの……。いやはや、しかし……少し、張り切りすぎた様じゃ。眠くなって……きた……わい……」

クリフの魅力

見た目やセリフはただの好々爺だが、いざ動けばギャップのある迫力に驚かされるばかり。咆哮返しなどの特殊技やその動きにも、一味違う魅力が溢れるキャラだ。


若返りに驚かされた人も多いはず!

石渡氏が語るクリフ

彼は『GUILTY GEAR』を作っている際に、何も考えずにカッコいいジジィを作りたい! と考えて生まれたキャラクターです。当時のジジィ萌えを反映させて、小柄だけど力持ちのお爺ちゃんがいたらカッコよくない? と　そんな感じで、開発　設定は考えられてい　ど、物語上の役割　えていません。

祖国のため鋼の肉体を武器に戦う忠義の士

ポチョムキン

POTEMKIN







PROFILE

身長：245cm　体重：656kg　出身：浮遊大陸ツェップ
血液型：O型　大切なもの：竜が踏んでも壊れない筆箱
趣味：絵を描くこと　誕生日：10月18日
嫌いなもの：4トン以上の筆圧に耐えられない鉛筆
CV：安部秀之（『GG』）、近藤隆（『GG X』以降）

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

武装皇国ツェップの奴隷兵士の1人として、重い使役に従事していたが、ある日教官にして上官であるガブリエルから、聖騎士団選考武闘会への出場を命じられる。「武闘会で優勝すれば、無血で領土奪取ができる」という甘言を受け、ポチョムキンは苦渋の思いでこの選抜試験大会に身を投じることになるが、大会の途中で「これは平和的な自治をツェップにもたらすクーデター計画の一端である」とガブリエルから知らされる。その後彼は大会での活躍と並行して、クーデターをも完遂してみせた。

『X』

かつての軍事国家から平和的な民主国家へと改革が進むツェップにおいて、大統領となったガブリエルの下で、国家治安のために活動する。そしてある日、大統領からA国で賞金首となったGEARを賞金稼ぎから保護せよ、という特異な命令を受ける。「なぜ賞金首のGEARを保護するのか?」という疑問を抱きつつも恩師の命令ということもあり、任務を快諾する。

『XX』以降

ポチョムキンが確認した時点では、すでに保護対象であったはずのディズィーは快賊団に引き取られていた。ガブリエル大統領はポチョムキンに対して、そのまま彼女らの動向については黙認するように命令する。その人道的な配慮に彼も倣い、そのままツェップへと帰還するのだった。



●カラーバリエーション（『ACP』）

ポチョムキンを知るためのキーワード

ツェップ： 環境破壊や資源搾取を問題視された科学技術の破棄世論が高まった際に、それに反対した一派が、巨大な飛行船を領土として独立した国家。かつては恐るべき軍事侵略国家だったが、クーデターが成功したことで、平和な民主国家へと体制が変化している。しかし一般的にはこのことは知られておらず、いまだに恐怖の対象として見られている。

ガブリエル： ポチョムキンの奴隷兵士時代からの上官で、クーデター成功後は大統領となり、ツェップの民主化に務めている。姿は小柄だがその格闘の実力はポチョムキン以上で、小説版ではチップを一撃のもとに降参に追い込んだ。

爆殺首輪： 奴隷時代に装着されていた逃走防止用の装置だが、『X』以降もその有り余る力を制御するための装置として、似たような首輪とプロテクターが装着されている。石渡氏によれば、より筋力が強化されていく彼に合わせて、将来的にはほぼ全身をこの拘束プロテクターが覆うことになるとか……。

必殺技紹介
（「GG」～「ACP」）

ポチョムキンはいわゆる投げキャラだが、投げ技以外にもパワフルな攻撃を持つ。動作は遅いが、一撃の重さが魅力のキャラクターだ。

メガフィスト・前方
登場作品 「GG」～「ACP」



前方にジャンプして両腕でパンチを繰り出す。『XX』以降は、攻撃前にフォースロマキャン可能だ。

メガフィスト・後方
登場作品 「GG」～「ACP」



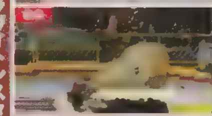
バックジャンプからメガフィストをくり出す。

スライドヘッド
登場作品 「X」～「ACP」



地面に倒れた勢いで地震を発生させる。地震部分はガード不能で、長時間ダウンを奪えるのが特徴だ。

グラヴィトンスタンプ
登場作品 「GG」



スライドヘッドと同等の性能の『GG』専用技。

ハンマフォールブレーキ
登場作品 「XX」～「ACP」



ハンマーフォールを停止させる派生技だ。

アンブレイカブルスピリッツ
登場作品 「XXS」～「ACP」



攻撃に耐えたあと、専用の派生技で反撃する。

グラヴィトンスタンプチャージアタック
登場作品 「GG」



地震で相手をダウンさせ、炎で追撃する。

F.D.B.
登場作品 「XX」～「ACP」



飛び道具をデコピンで消し、衝撃波を放つ技だ。

ハンマフォール
登場作品 「X」～「ACP」



前進して近寄り、拳で相手を挟む必殺技。移動中は、相手の攻撃を1発だけ耐えられる性能を持つ。

ポチョムキンバスター
登場作品 「GG」～「ACP」



相手を持ち上げて跳び上がり、豪快に投げ飛ばす。ポチョムキンの代名詞といえる投げ技で、投げ間合いが広いのが特徴。『ΛC』ではフォースロマキャン可能となった。

ニトロフック
登場作品 「GG」、「XX」～「ACP」



前進して相手を掴む移動投げ。『GG』では掴んだ相手を吹き飛ばし、『XX』以降は叩きつける。

ヒートナックル
登場作品 「X」～「ACP」



空中の相手を掴み、豪爽を爆発させる必殺技

ヒートエクステンド
登場作品 「X」～「ACP」



ヒートナックルでつかんだ相手を吹き飛ばす。

空中ポチョムキンバスター
登場作品 「ACP」



空中の相手をつかみポチョムキンバスターを出す。

ジャッジガントレット
登場作品 「XXS」、「AC」～「ACP」



渾身の一撃を放つパンチ。『XXS』では必殺技だったが、『ΛC』でフォースブレイクになった。

ギガンティック ピストン
登場作品 「GG」



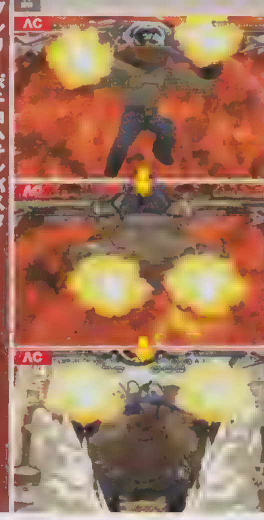
体をひねり渾身のストレートを放つ覚醒必殺技。攻撃の発生は遅いが、リーチに優れている。

ガイガンティックブリット
登場作品 「X」～「ACP」



両手を合わせ突撃する。EX版では空中でも使用可能。

ヘブンリーポチョムキンバスター
登場作品 「X」～「ACP」



上空にいる相手をつかみ、ポチョムキンバスターを決める覚醒必殺技。『X』では対空技として使いにくかったが、『XX』以降は移動速度が速くなり、下降中に行動可能になった。EX版はヒートエクステンドの派生専用技。

ガイガンター
登場作品 「X」～「ACP」



目の前に鏡を発生させる。シリーズ通して気絶値が非常に高く、『X』では一発で気絶させられた。

ニュークリアハンマー
登場作品 「GG」



殺界始動技でのけぞった相手に、力を溜めて渾身の一撃をくり出す豪快な技。ヒットすると爆発を誘発させ、一撃で勝利する。

マグナムオペラ
登場作品 「X」～「ACP」



首輪を吹き飛ばすと同時に相手を上空に打ち上げ、落下して来た相手目がけて渾身のストレートを決める一撃必殺技。動作開始から長い無敵時間があり性能は優秀だが、一撃必殺準備の時間が長いため狙いにくい。

～キャラクター性能～

●スライドヘッドで起き上がれない!

『X』以降で使えるスライドヘッドは、地震部分の射程が無限でガードできない。ヒットしてもダメージは無いが、『X』だとスライドヘッド→ガイガンターで気絶を狙え、『ΛC』ではダウン中の相手に連続技を決められるなど、見返りが非常に大きい。地震部分はジャンプなどで空中に逃げられるとヒットしないが、起き上がりに重ねると相手は回避が難しく、スライドヘッドをくり返して近寄れる。地震部分の持続が1フレームと非常に短く、起き上がった瞬間に重ねるのが難しいため、タイミングを合わせる手段がプレイヤーたちによって研究された歴史を持つ

設定資料集

デザイン決定前には、斧のような武器を得物としていた。巨体だけに、どんな武器も使いこなせそうだ。







アフロ













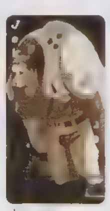






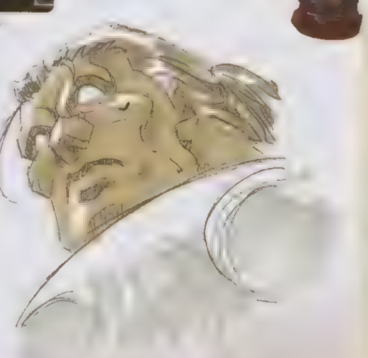


ボール



カート





ポチョムキンの魅力

彼に惹かれ、「投げキャラ」を使い始めたという人も多いだろう。そのたくましい体躯と投げ技を決めたそう快感は、プレイヤーの魅了し続けて止まない。



石渡氏が語るポチョムキン

発想の源は「上半身がデカい」「むやみに逆三角形が激しい」キャラクターが作りたい、という点でした。そのうち「規律」の中で生きる人間の良識、というものを表現できないかな、と考えまして。カイとは違って盲目的ではないんですけど、組織というものを重んじるために取らなくてはならない行動や犠牲の選択、というものを、彼は知っているんです。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	ダァー!! 遅くなったな/うおぉぉぉお! 生き延びることを考えろ/逃げ場は無いと思え……悪いが……
登場2	最善を尽くすことだ/任務を遂行する/命をかけてかかって来い!
登場（対スレイヤー）	大統領から話は聞いている……正直、楽しみでしょうがない
挑発1	卑怯者め! 見損なったぞ!/立ち去れい!
挑発2	誇りは無いのか! 恥さらしめが!/手ごたえの無い……
敬意1	手強いな……/いい腕だ そうこなくては!
敬意2	真の戦士よ……/脱帽させられる……/感服した
勝利1	順調に進んでいる 問題は無い 見ての通りだ
勝利2	再戦もいいが、今は止めておけ/立てば傷が開くぞ/しばらくは動けんだろう
敗北	任務失敗……!/すまぬ……大統領……!/不貞のやからに……!/見事……!/やすやすとはいかん……/不覚……!
ガード	む 効かんぞ! そんなものか!/かゆい!/いい手応えだ!/なかなか……!/無駄だ!
よろけ	バ、バランスが……!/まずい……!/ぬかった……!
ダメージ	ぬ むお!/ぐんむ!/んのお! ぬおぉ!/ぐほあ!
カンチョウやられ	ほわぁ!/ぐぼぉあ!/わ、私は違うぞ!
気絶	このボディが……/おふぅおぉ……/この……程度で……
サイクバースト（黄）	オーラ激震!
サイクバースト（青）	誘いにかかったな!
攻撃	ふん!/はっ!/どぉお!/だぁあ!/おりゃあ!/これはどうだ!/ほぉああ!
ダストアタック	防げるものか!/ガードが甘い!/耐えてみろ
ハンマフォール	ハンマフォール!!
ヒートナックル	そこかぁ!
ヒートエクステンド	ヒィート……! エクステンド!! 熱く…燃えたぎれ!
ポチョムキンバスター	ポチョムキンバスター/48の必殺技!
ニトロフック	ニトロフック
スライドヘッド	スライドヘッド!/響け!/逃げ道は無いぞ
メガフィスト	メガフィスト!
F.D.B.	無駄な足掻きだ……/逃れられんぞ! 射程にとらえた
ジャッジガントレッド	ジャッジガントレッド! 鋼の拳だ!
ガイガンター	さらばだ……/祈るがいい
ガイガンティックブリット	これが真の拳だ!
ヘヴンリーバスター	ヘヴンリー……バスター!! ポチョムキン……!! バスターァ!!!!
一撃必殺技準備	ぬぅーん!/のぉおぁー 受けてみろ!
マグナムオペラ	ちゅっ♪ マグナムオペラ!!

エンディングギャラリー

無骨なイメージの強いポチョムキンだが、コミカルで可愛らしいグラフィックも存在するのだ。

『X』



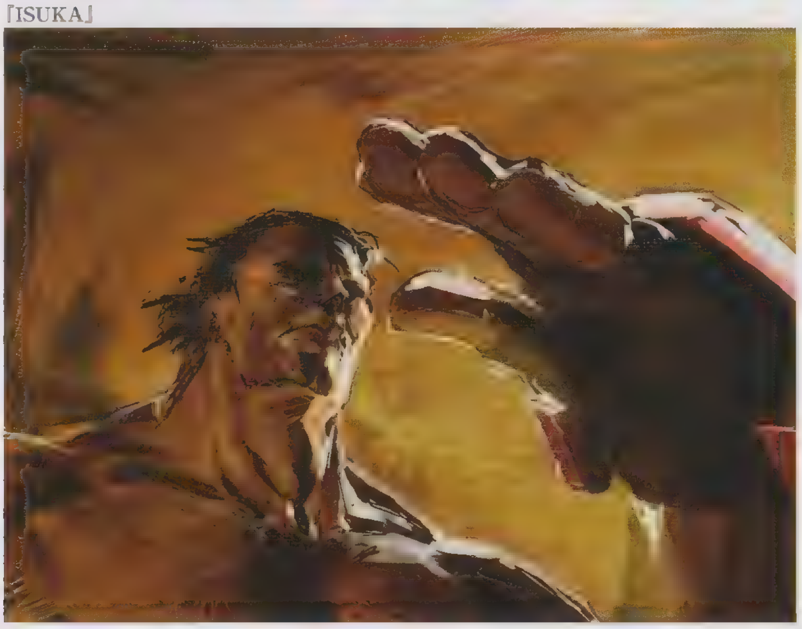
『ΛC』



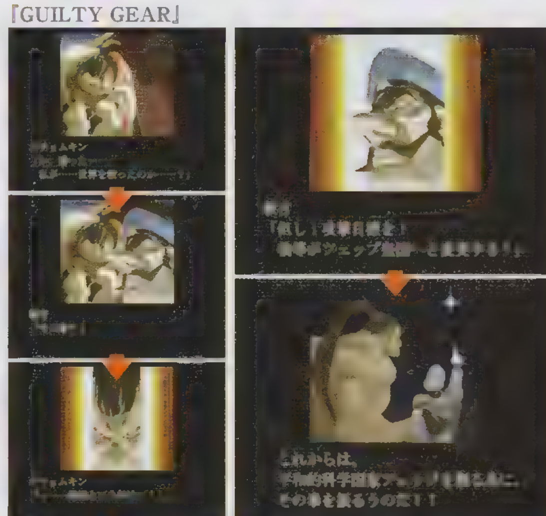


『ΛC』

『ISUKA』

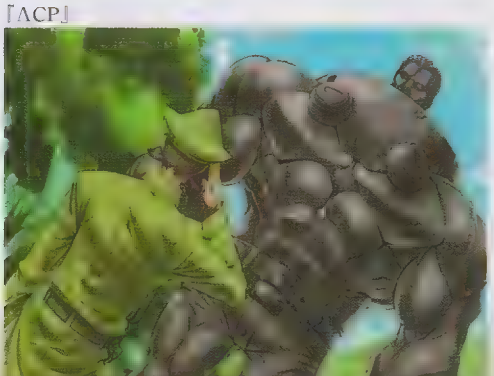


『GUILTY GEAR』

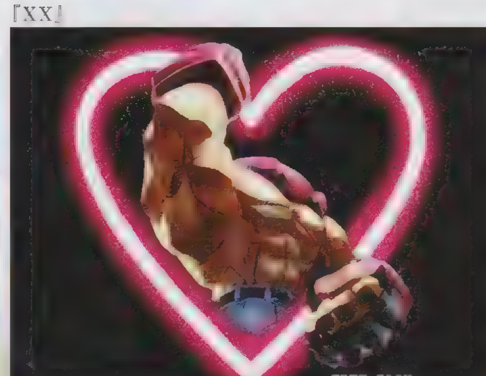


ポチョムキン「か…勝った……私が……世界を救ったのか……?」
教官「そうだ、よくやった…と言いたいところだが、貴様の責務はまだ終わってはいないのだ」
ポチョムキン「教官……?来ていたのか……フン、見ての通りの有様だ。この期に及んでまだ任務などと言うつもりか?」
教官「その通り。今の貴様の言うことならば、皆、喜んで協力するだろう。さあ、本来の任務を遂行するのである!」
ポチョムキン「……貴様という奴はァ!」
教官「但し、攻撃目標を、我等がツェップ皇国へと変更する!」
ポチョムキン「な…何?」
教官「今大会に、貴様を参加させたのは、我が国の兵士共のミリタリー・レベルを測る為…クーデタを起こすに足るか否かを調べる為。これは我が輩の独断である!」
ポチョムキン「……一体…何を……?」
教官「そもそも、禁じられた科学文明を残さんと、夢と理想に燃え、集った我々ではあるが、軍事国家と成り果てた現体制に批判的なのは、貴様だけではない!」
ポチョムキン「ガ、ガブリエル教官……!」
ガブリエル教官「さあ!案ずることはない、縛めを解くがいい!その首輪は、もう爆発などせん!」
ポチョムキン「これからは、平和科学国家ツェップを創る為にその拳を振るうのだ!! 同志……同志ポチョムキンよ!!!」
ガブリエル「は、はい!!!!!!!!!!」

『ΛCP』



『XX』



さまざまな時代を漂流するギャングのボス

アクセル=ロウ

AXL=ROW



PROFILE

身長：179cm　体重：78kg　出身：イギリス
血液型：B型　大切なもの：元の時代にいる彼女「めぐみ」
趣味：ビリヤード　誕生日：12月25日
嫌いなもの：説教　CV：難波圭一

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

20世紀のイギリスで生まれ育つ。街を支配するギャングの抗争を見続けたことで、死を極端に嫌う性格となる。そのことから自らがギャングとなり、生来の異常な能力によって、一人の死者も出さずにギャングを統率し、街を平和に導いた。だがある日、突如200年後の未来へと原因不明のタイムスリップを起こす。2年間各地を転々とした果て、とある法術師の占いで第二次聖騎士団選抜試験に何らかの解決策があるかも知れないと聞き、大会会場へと足を運ぶ。

↓

『X』

選抜試験の武道大会では何も得るものがなく、さらに別時代へタイムスリップしてしまう。そしてそのまま3年間、あらゆる時代へのタイムスリップを繰り返す生活を経て、選抜試験大会から1年後の時代へと舞い戻った。タイムスリップ先で集めた情報から、どの時代にも現れる「あの男」が元の時代に帰るための手がかりになると考えるようになる。そして、A国GEARの賞金話に「あの男」の存在を感じ取る。

↓

『XX』以降

ディズィーが快賊団に引き取られ、賞金が紗夢に支払われた後も、変わらずに事件の糸をたぐって、「あの男」に繋がる手がかりを探し続ける。その中でイノと対面した際、別時代で面識があるような様子を見せる。

●カラーバリエーション(『AC+R』)



アクセルを知るためのキーワード

タイムスリップ：その直接の原因についてはまだ不明だが、「自分と同一の存在」がいることがキーとなり、アクセルのタイムスリップ現象は続く。石渡氏によれば、その「同一の存在」とは、現在ファンの間でささやかれている説とはまったく異なる意外な人物であり、この現象が終わるまで彼は不老のままであるとのこと。

めぐみ：20世紀のイギリスにいる、アクセルの彼女。アクセルの行動原理は「めぐみがいる時代に帰る」ことであり、楽天的に振る舞ってはいるが、帰る方法に関わる場面では真面目な顔も見せる。

鎖鎌：20世紀にいたころからの、アクセルの相棒。この武器と生来の超人的な運動神経により、彼は銃弾すらものともしなかったという。さらに炎属性の法力を、理論などを知らなくとも先天的に使うことができるようで、これらの能力がタイムスリップや不老の体質に関係しているのかどうかは、今のところ不明。

必殺技紹介
(『GG』～『ΛCP』)

アクセルの必殺技はリーチが長く、移動技や当て身技、無敵技など防御的手段に使えるものが多い。技のポーズのユニークさにも注目だ。

鎌閃撃
登場作品 『GG』～『ΛCP』



鎖鎌を前に投げる飛び道具。『GG』では単発技だったが、『XX』以降から多段技に。曲鎖撃、旋鎖撃に派生できる。

旋鎖撃
登場作品 『GG』～『ΛCP』



鎌閃撃派生の下段技で、ダウンを奪える。

曲鎖撃
登場作品 『GG』～『ΛCP』
※『GG』では鎌閃曲鎖撃



鎌閃撃派生の追撃技。『X』以降では遅らせて出すこともでき、ガードされた場合のフォローになる。

天放石
登場作品 『GG』



上、中段攻撃を受け止め、反撃を行う当て身技。

羅鐘旋
登場作品 『X』～『ΛCP』



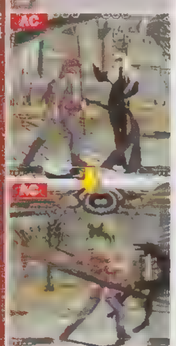
光を帯びた鎖鎌を放つ技。ヒット時は相手をつるし上げて爆発させる。発生は遅いものの、ガード不能なのが特徴。

雷影鎖撃
登場作品 『GG』～『ΛCP』



跳び上がって上空から強襲する技。『GG』と『X』以降のHS版は真下に、『X』以降のS版は横に移動する。

蜂巣箱
登場作品 『XX』～『ΛCP』



上、中段攻撃への当て身技。ガード不能の打撃で反撃する。

弁天刈り
登場作品 『GG』～『ΛCP』



『GG』では上空に向けて鎌を連続で伸ばす対空技。『X』以降はS版とHS版に分かれ、無敵時間がある割り込み技に。

虚空撃
登場作品 『XXS』～『ΛCP』



鎌を弧を描くように振る空中飛び道具。

アクセルボンバー
登場作品 『GG』～『ΛCP』



斜めに跳ぶ打撃技で、『XXS』までは上昇。『ΛC』以降は下降し、上昇版はフォースブレイクになった。

怒突
登場作品 『GG』～『ΛCP』



『X』以降はEX専用技。ヒット時に追撃ができる。

天放石・上段
登場作品 『X』～『ΛCP』



上、中段攻撃を取る当て身技。蜂巣箱と違い、成功時は反撃が確定する。

天放石・下段
登場作品 『X』～『ΛC』



下段攻撃への当て身技。『GG』は下段攻撃が少なく、使用頻度は低い。

鎌閃奥義・乱舞
登場作品 『X』～『ΛCP』



地面の広範囲に鎖鎌を広げ、ヒットすると無数の鎖が相手を上空に打ち上げつつ、爆発させる。派手な演出は必見の価値ありだが、実戦で狙うのは厳しい。

白波の焔
登場作品 『XX』～『ΛCP』



蜂巣箱から追加入力で出せる技。攻撃力が高く、ヒット後は追撃もできる。

百重鎌焼
登場作品 『GG』～『ΛCP』



目の前で鎖鎌に炎を走らせたあと、正面に鎌を伸ばす技。『XP』以降のEX版は、鎌を伸ばす代わりにアクセルが上昇する。

鷹爪連斬
登場作品 『GG』～『ΛCP』



連続で打撃を決め、怒突で締める乱舞技。ヒット後は追撃が可能。『GG』では最後まで連続ヒットしないが、『X』以降は最後まで決まる。

東洋連斬
登場作品 『GG』



相手に向かって突進したあと、鎖を相手の体に巻きつけて圧殺する。26分の1の確率で、巻きつけた相手に炎の雨を降らせるグラフィックが現れる。殺界始動技のリーチが長く使いやすい。

～キャラクター性能～

●『GG』屈指の遠距離キャラ

『X』以降はシリーズを重ねるごとに遠距離に届く技が追加されていき、強化。また、遠距離キャラにも関わらず接近戦の技を備えていることが話題となった。画面端でのアクセルボンバーループは代名詞的な連続技だ。



⬅下降するアクセルボンバーの登場は、ファンに衝撃を与えた。

設定資料集

ノリは軽くても、ギャングのボスらしく威風堂々としているアクセル。バンダナは彼のトレードマークだ













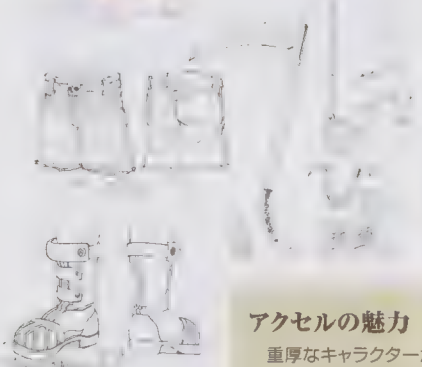
Chapter 2 Character



カード











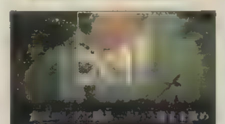
アフロ



ホール

アクセルの魅力

重厚なキャラクターが多い中で、だれとも隔てなく接していける彼は、一服の清涼剤的存在。時間旅行による客観的な視点も、ファンとの一体感が大きい要素だ。



楽天的なセリフの数々も、好印象だ。

石渡氏が語るアクセル

人間的な魅力という点ももちろんあるのですが、「楽天的に生きる」ということについて、なぜ楽天的に生きなくてはならないのかというエピソードを見て皆さんに考えてもらいながら、ほかの人物との人間模様を楽しくさせていきたいという、ギミック的な立場にいるキャラです。設定的には特殊なキャラクターですが、そちらもギミック的な意味で捉えています。

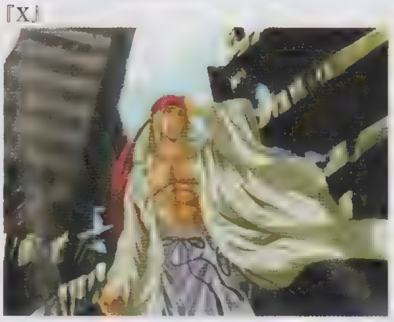
<『ΛCP』ボイスパターン>

登場 1	派手にいきますか！／手加減してくれよ／楽しくやろうぜ？
登場 2	クールな負け方、考えときな／ここは、俺様のステージだぜ！／ちょっとだけ本気出しちゃうぜぇ？
登場（対ソル）	旦那！久し振りだねぇ……元気してた？／見逃してくれないかなぁ……「あの CD」あるんだけど？この写真見てよ、旦那の子供時代！
登場（対イノ）	おかしいな、……あんたの顔……よく見るんだよな／罪深いな、……あんたの足……刺激的さ……笑わないでくれよ、……あんたの胸……大好きだ！
登場（対ブリジット）	こりゃまたかわいい賞金稼ぎちゃんの登場だ　はは、チョットやりずらいなぁ／オモチャは……あ、そういう武器なんだ、ふ～ん
挑発	ビシッ！と、行こうぜ！／かーっ、寒いぜアンタ／ヘイ、チキン！
敬意 1	it's cool ／いい線イッてるよ／よ、伊達男
敬意 2	かぁなわねぇな／やるじゃんよ／かっこいいなぁ、アンタ
勝利 1	アンタ、弱いねぇ／お・や・す・み♪／ちょおっと、なめ過ぎたんじゃない？
勝利 2	ちょろいもんだね！／クールに決めたろ？／さっすが俺様
敗北	うあああああ！　俺様頑張ったよね……／カンベンしてよ……／やられちまったよ……おい／あ……コレが走馬灯のようなアレか……／なぁんで勝てんかなあ
ガード	あぶね！／ほ／ふ／いいねぇ／カモン／ヘイ！／軽いんだよねぇ／遊んでんのかい？／駄目だこりゃ！
よろけ	足元だの視界だのあぁぁあ！／吐きそうだし痛いしなんだかもぉう／待った待った、ちょっと待った、うおぉぉぉ！
ダメージ	おっ／う／なぁ／ぐあ／ごわっ／だあぁ／ OUCH!! ／んなあ！／いでぇっ
前のめりダウン	にゃー／あらぁらぁら！／おわ、地面が無い！
カンチョウやられ	だぁめだってばぁっ！／あふぅん！／三枚目だとおもってこの扱い!?
気絶	グルグルグルグル……／ここはどこ……？／おかしいな……逆さまだ
ダウン復帰	余裕！／どこ、見てんだよ！／こっちだぜぇー
サイクバースト（黄）	がんがんいっちゃうよ？／もう止まんない！／俺様頑張っちゃうよ！
サイクバースト（青）	痛いっつぅの！／もういいっしょ！／サービスは終了！
攻撃	はんっ／てえ！／ひゅう！／へい！／えい！／ヤッハァ／けぇあ！／ヒャッホー！／くらいな！　あらよ！
→+S	ホウッ！／イェー！／ヒョウ！
ダストアタック	高いとこ苦手？／飛ばすぜぇー!?／反応できるかい？
通常投げ	よっと！／寝てな！　重いな……アンタ
弁天刈り	弁天様!!　落ちな！／隠し技だぜ？
虚空撃	虚空撃！／セイヤ！／まわすぜ！
アクセルボンバー	アクセルボンバー！／ドッカーン！／キマッター！
天放石	ガックリきたろ？／冷や汗出てるぜ？／注意一秒怪我一生！
鎌閃撃	鎌閃撃／そらよ！／くらいな！
羅鐘旋	羅鐘旋……イエス！／天国へご招待だぁ……イヤッハー／気分はどうだい？……夢見心地だろ……
雷影鎖撃	いただき！／どこ見てんのさぁ！／刈上げ決定！／キマッター！
曲鎖撃	よいしょお！　曲げちゃうよ！　死角は無いってば
怒突	けぇあ！
白波の焔	白波の焔!!／暖まりな！／勉強んなったろ？
蜂巣箱	残念だったなあ！／イイ感じだろ？／お見通しさぁ
覚醒必殺技発動	のってきたぜ／はぁー!!／見てやがれ！
百重鎌焼	いくぜ秘密兵器だ／見えてんだよ／燃えちまえ！
一撃必殺技準備	ノリノリだぜ！／しっかり防ぎなよ!?／こいつで決めるぜ?!
鎌閃奥義・乱髪	乱髪　Good Luck!! ／ Have a niceday!

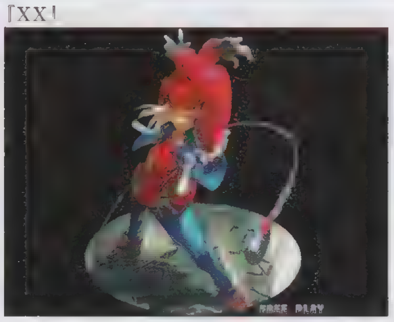
エンディングギャラリー

タイムトラベラーらしく、どこかでさ迷っているイラストが多い。休息の1コマは珍しい。

『X』



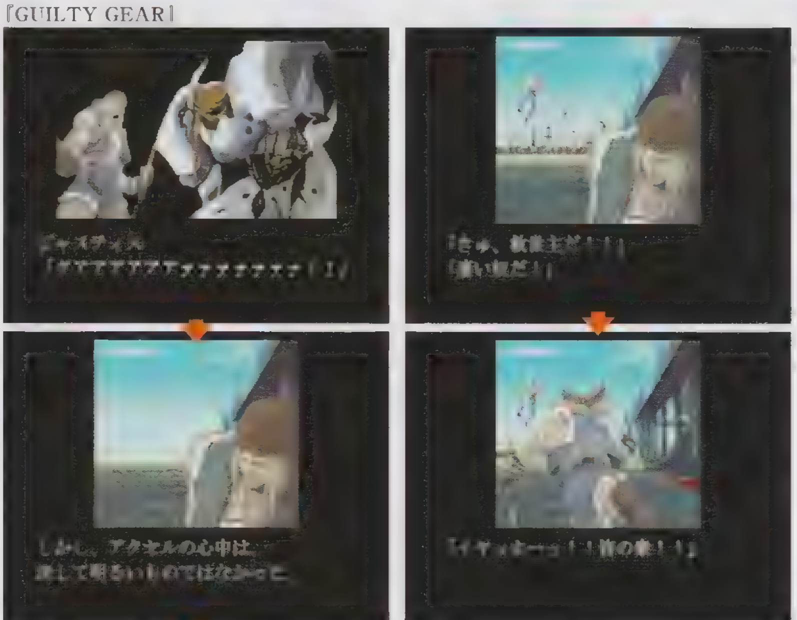
『XX』



『ΛC』



『GUILTY GEAR』

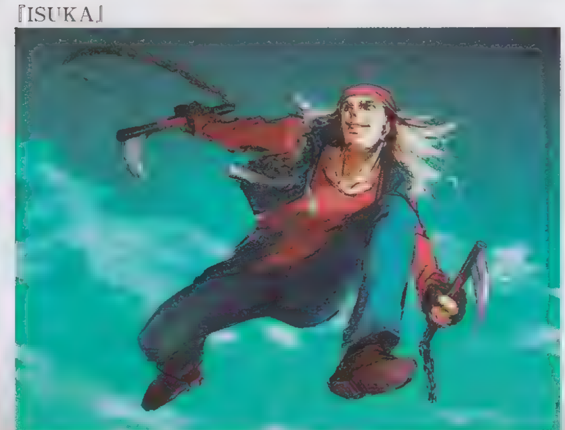


ジャスティス「グアアアアアアァァァァァァァ!!」
アクセル「……え……え、え? お、俺の勝ち、なの? 無我夢中で、良く判らなかったけど……俺……世界を救っちゃったんだよね……?」
自分でも信じられぬ程の偉業を果たしたにも関わらず、しかし、アクセルの心中は決して明るいものではなかった。
アクセル「(……取り敢えず、まだ命があるのは、スゲー、一安心だけどねぇ……。……結局、また、元の時代に戻る手がかりは、掴めず終いか……。彼奴等、今頃、何やってんのかなぁ……。俺が居なくても、仲良くやってんのかなぁ……)」
元の時代の仲間達を思い浮かべ、傷心極まるアクセル。しかし、次の瞬間、
「きゅ、救世主だ!!」「凄い奴だ!」「ありがとう! ありがとう!」「世界は救われたんだぁ !!」
湧き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!
アクセル「こ、これは……!? (……そうか。いつまでも、ウジウジしてたってしょうがねぇよな。この時代だって捨てたモンじゃない。それに……俺には、こちらがいる!! 帰る方法なんて、いつだって、いくらでも、探せるってモンよ!! そうと決めたら……よーし!!) イヤッホーッ!! 皆の衆!!」
アクセルが皆に駆け寄ろうとした、その時……、
アクセル「あ、あれ? こ、この感触はっ……!? まさか!?……あ゛れ゛!!!」
アクセルはまた、何処の時代へと、旅立った。

『ΛCP』



『ISUKA』



Chapter 2 Character



愛憎渦巻く男と生きる意味を求める獣の共同体

ザトー=ONE（エディ）

ZATO=1 EDDIE



PROFILE

身長：181cm　体重：68kg
出身：アサシン（スペイン）
血液型：A型　大切なもの：プライド
趣味：花言葉を言い当てる　誕生日：1月28日
嫌いなもの：女
CV：塩沢兼人（『GG』、『GG X』）子安武人（『GG XX』）

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

アサシン組織の卑屈なチンピラとして過ごしていたが、己の無力さを嘆き、禁じ手である「禁呪」の1つ、卑・泥獄墜法第5法「蝕精影障」を用いる。それにより視力と引き換えに、影を操る能力と、周囲の気配を察知する力を得た。その後「禁呪」の能力によってアサシン組織の頂点にまで上り詰めるが、ミリアの裏切りにより逮捕・投獄されてしまう。だがテスタメントの手引きによって脱獄し、ミリアに復讐すべく、選抜試験大会に出場する。

『X』

選抜試験の激戦の中で、ザトーの影の力はその限界を超え、ついには個別の人格「エディ」によって、肉体を支配されてしまう。やがて独自の思考や人間のような心を持つに至ったエディは、自分が元来兵器として生み出された存在であることを自覚し、芽生える破壊衝動が兵器としてのプログラムであると理解することで、強い孤独感、疎外感を覚える。そしてその空虚な心を埋めるため、同胞を求めるようになったエディは、A国の賞金首の話にGEARの存在を感じ、悪魔の棲む森へ向かう。

『XX』以降

賞金首騒動の間に、ザトーの肉体が肉体的・精神的な衰弱から活動を停止してしまう。宿主の危機に、このままでは自らの崩壊も間近と知ったエディは、自らがこの世にあるという「証」を残すため、そして新たな宿主を探すため、戦場をさ迷い続ける。その結末は、今のところ明確には示されていない。





●カラーバリエーション（『ACP』）

ザトー（エディ）を知るためのキーワード

アサシン組織：「組織」と呼ばれることもある、影の組織。アサシンと呼ばれる強力な異能者が数多く所属し、数々の犯罪行為や違法な利権を通じて、各国家の首脳陣にすら影響を及ぼす。

卑・泥獄墜法第5法「蝕精影障」：組織が保有していた「禁呪」の1つであり、組織内でもあまりの危険性から禁じ手とされていたもの。禁呪とは法力の中でも、形としては使いこなせるようにまとまっているものの、危険性が高すぎて封印されたものを指す。禁呪は組織の占有物というわけではなく、世界各地にはまだ見ぬ無数の禁呪が存在する。

エディ：ザトーが用いた禁呪が暴走した結果、自我と人間のような心を持つに至った存在。その正体は法力理論で生み出された兵器である。本来は自我などが芽生えるスペックは存在せず、寄生体のエネルギーを吸い尽くすと寿命が訪れる。『XX』では寄生体のザトーが「死んだ」とされているが、これが「死んだ状態」に過ぎない可能性や、エディがその後寿命を迎えていない可能性も示唆されている。

必殺技紹介
（「GG」～「ΛCP」）

ザトー（エディ）は影と自身を同時に動かすという特異なキャラクター性能を備える。操作の難易度は高いが、戦略の自由度も非常に高い。

インヴァイトヘル
登場作品 「GG」～「ΛCP」



地面から影で作り出したドリルを出す。けん制の主力となる技で、ヒットするとダウンを奪える。

インヴァイトヘルチャージアタック
登場作品 「GG」



チャージ後に出せる巨大なインヴァイトヘルだ。

ライズアンドフォール
登場作品 「GG」



跳ねつつ攻撃した後、相手を地面にたたきつける。

ブレイク・ザ・ロウ
登場作品 「GG」～「ΛCP」



自身の影にもぐりこみ、一定時間姿を消して無敵状態になる。分身攻撃と組み合わせると強力だ。

クライムダークネス
登場作品 「GG」



地面から腕を出現させて攻撃する。ボタンを押すことで、一度の動作で複数回攻撃できる。

シャドウギャラリー
登場作品 「XX」～「ΛCP」



地中にワープし、出現と同時に攻撃する。

ドランカーシェイド
登場作品 「GG」～「ΛCP」



目の前に影で作り出した壁を出現させる。攻撃手段として使えるほか、相手の飛び道具を跳ね返す効果もある。

イグゾーション
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」



分身ゲージを回復する特殊な動作。

ドリルスペシャル
登場作品 「X」～「ΛCP」



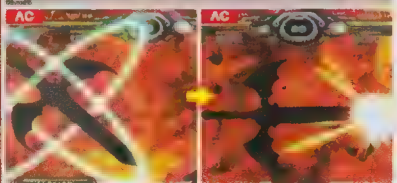
巨大なドリルで攻撃する。『XXS』までは分身召喚中の攻撃、『ΛC』は本体の攻撃と仕様が変化。

アモルファス
登場作品 「X」～「ΛCP」



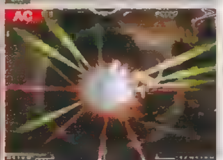
地面から巨大な影の獣を召喚する。

イグゼキューターX
登場作品 「X」～「ΛCP」



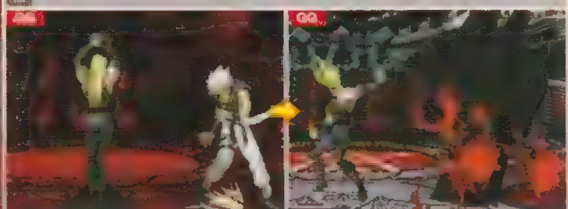
自身を剣の形に変形させ、前方へ特攻を仕掛ける。空中連続技に組み込むのがおもな用途だ。

メガリスヘッド
登場作品 「X」～「ΛCP」



分身を巨大な顔に変形させて攻撃する。

フィア・オブ・ザ・ダーク
登場作品 「GG」



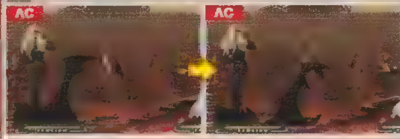
相手を捕まえたあと、ザトーが腕を振り上げると同時に影の手で握りつぶす一撃必殺技。

エディ召還
登場作品 「X」～「ΛCP」



分身を召喚。ここから自在の連係がはじまる。

小攻撃
登場作品 「X」～「ΛCP」



影でくちばしのようなものを造り、前方を攻撃する。隙が小さく攻撃判定が強い、分身の主力攻撃だ。

移動攻撃
登場作品 「X」～「ΛCP」



『X』～『XXS』までは車輪に変形して攻撃、『ΛC』はかぎ爪のようなもので攻撃する。固め目的の連係に使用する。

対空攻撃
登場作品 「X」～「ΛCP」



頭上を影で攻撃する技で、対空に使える。

シャドウホール
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」



設置した影に相手が触れると一定時間捕まえる。

中段攻撃
登場作品 「XX」～「ΛCP」



『XXS』まではボール、『ΛC』はシャチのようなものを放物線上に飛ばす。文字通り中段判定だ。

転移／転移フェイント
登場作品 「XX」～「ΛCP」



分身がいる場所にワープする。

ダムドファング
登場作品 「X」～「ΛCP」



相手をつかむと同時に影の球体に閉じ込め、さらに追撃を加えるコマンド投げ。エディの主力ガード崩し手段だ。

ダークセンチネル
登場作品 「GG」、「XX」～「ΛCP」



自身を巨大な影の獣に変形させて前方に突進する。『GG』からある、歴史ある必殺技。攻撃動作中に無敵時間がある上にダメージが高く、相手を壁に吹き飛ばせる。

ブラック・イン・マインド
登場作品 「X」～「ΛCP」



突き上げた拳がヒットすると相手を捕まえ、女性の顔の中に閉じ込めて握りつぶす一撃必殺技。フィニッシュ時に女性の顔がドクロに変わるという、ダークな演出が特徴的だ。

～キャラクター性能～

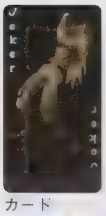
●新しい操作感覚を備えたキャラ

『X』以降のザトー（エディ）は、本体と同時に分身も動かす必要がある、格闘ゲームにおいて珍しいキャラクター。分身の攻撃はボタンを離すと発生するという性質があり、このテクニックを利用すればさまざまな連係を組み立てることができる。シリーズを通して、相手からダウンを奪ったあとの起き攻めが強力で、移動攻撃をガードさせたあとに中下段の二択を迫るのがセオリー。また中段と下段攻撃を同時に重ねる、ガード不能な連係も存在した。

設定資料集

影を操る特性のためか、暗い雰囲気のイラストが多いザトー。彼を乗っ取ったエディも、心は深い闇の中だ。





カード



アフロ



ホール

石渡氏が語るザトー（エディ）

人間をまとめていく立場としては、僕たちの知らぬ影のコミュニティーを統べる考え方もまた、人間らしさの一端なんだ、というダークサイドを表現するキャラクターです。彼自身も卑屈だったのが大人になり、また色々なものが見えてくるんですね。大人になって一度死ぬザトーですが……エディ的な、ザトー的なテーマ性が、続編でも登場するかも知れません。

ザトー（エディ）の魅力

ザトーは尊大さと卑屈さを併せ持った悪玉の人物として、ほかのキャラにはない魅力を放つ人物だった。エディに乗っ取られて以降は一転し、残虐な衝動が目立つ中で、心が芽生えてしまったことによるダークヒーロー的な悲哀を覗かせている。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	「生きる」ことを見せ付けるな　俺は檻に生きる者……／死より深い闇を
登場2	キサマの力、存分に見せるがいい／はははは……見付けたぞ！／時間が無い……ゆくぞ！
登場（対ミリア）	くくく…貴様の身体なら馴染むだろう／貴様さえいなければ！貰うぞ、その体／その身体が欲しいのはあいつの意思が残っているからか
登場（対ヴェノム）	ならば貴様の身体を貰おうか
登場（対スレイヤー）	人間ではないな、貴様何者だ？
挑発1	アクビが出る　もっとあがいて見せろ!!／なんだ震えてるのか？
挑発2	楽なもんだ、ボランティアか？／見くびられたものだ……／まるでこっけいだな
敬意1	さすがだな　賛辞をくれてやる……／喜べ、キサマも候補だ
敬意2	人間にしては……／手を抜きすぎたか／申し分ない強さだ……
勝利1	きぃーききき／シャー！
勝利2	この体が滅ぶ前に……／勝ったところで、何が得られるというのだ……！／早く体を見付けなければ
勝利3	貴様らは死んでもなお、「生きる」というのに……／ここからが盛り上がるところだろ？／人を滅ぼしても俺が「生きる」ことは無い……
敗北	定めなのか……／認めんぞぉ！／ここが限界か……／消えたくない／人間ごときにぃー／俺はスロースターターなんだよ！
敗北（対ミリア）	これは……光？／何故だ……温かい　闇が晴れていく……
カート	く　ふぬ／ちぃ　馬鹿にしてないか？／ぬるい／終わりか？／まるで道化だな　効かんと言っている／子供だましな
よろけ	しまった！
ダメージ	あ／おっ／うっ／うおっ／げあ！／ぎゃふぉ！／だぼぉあ！／ぬうっぅう！／ぶるぅあっ！
カンチョウやられ	おぅいやーっ！／第六感覚醒!!　第二の人生が始まる!!
気絶	媒材がもたんか！／まずい……／く、持ってくれ！

ダウン復帰	まるで道化だな　効かんと言っている／子供だましな
サイクバースト（黄）	からかってやるか
サイクバースト（青）	図に乗るなよ！
攻撃	しゃっ！／しゅっ！／ふっ／いけぇえ！／どうよ？／くらえ！／悪いな／くたばれ!!　貫け！
しゃがみHS	シャーク！／サメ！
ダストアタック	はっはー／避けてみろ？／飛べ……！
通常投げ	シェエ！
ドランカーシェイド	ドランカーシェイド！／いただこうか／ごちそうさま
インヴァイトヘル	インヴァイトヘル／そこか？／ドリル！
ブレイク・ザ・ロウ	どこを見ている？／ここだ／はっはっはっはっは！
シャドウギャラリー	ぬかったな？／馬鹿め！／下だ！
移動攻撃	回るっ！
対空攻撃	伸びるっ！
転移　転移フェイント	そこではない
ドリルスペシャル	ドリルスペシャル!!／超、ドリル！　本気ドリル!!
ダムドファング	くっくっく！／もっと怯えてくれ……／闇を味わえ……
覚醒必殺技発動	ディナー・タイムだ……／くらい尽くしてくれる！　御覧にいれよう
アモルファス	アモルファス！　食らい付け！／伸びろ！
イグゼキューターX	イグゼキューター!!……どこを見ている？／剣よ！……ここだ／おぅおおお！…はっはっはっはっは！
メガリスヘッド	メガリスヘッド！／出ろっ！／そこだ！
ダークセンチネル	ダークセンチネル！／ズタズタにしてくれる！／かわせまい
一撃必殺技準備	おぉおおおお！／受け取るがいい！／邪魔立てをするな！
ブラック・イン・マインド	ブラック・イン・マインド！　漆黒の賛美歌だ……／散れ！

エンディングギャラリー

設定画にも増してダークなイメージが強いグラフィック群。■こそが、彼らの安息の地なのか。

『X』



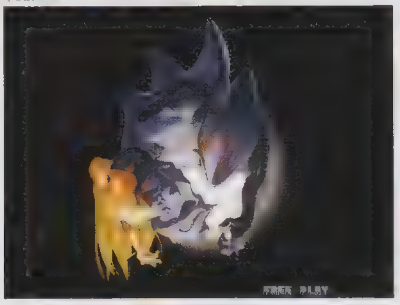
『ΛC』



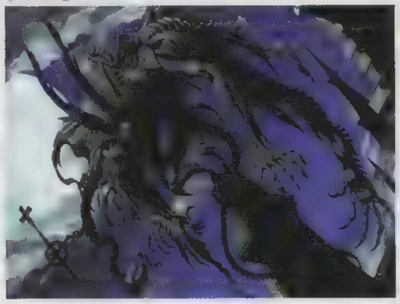


『ΛC』

『XX』



『ΛCP』



『ISUKA』



『GUILTY GEAR』

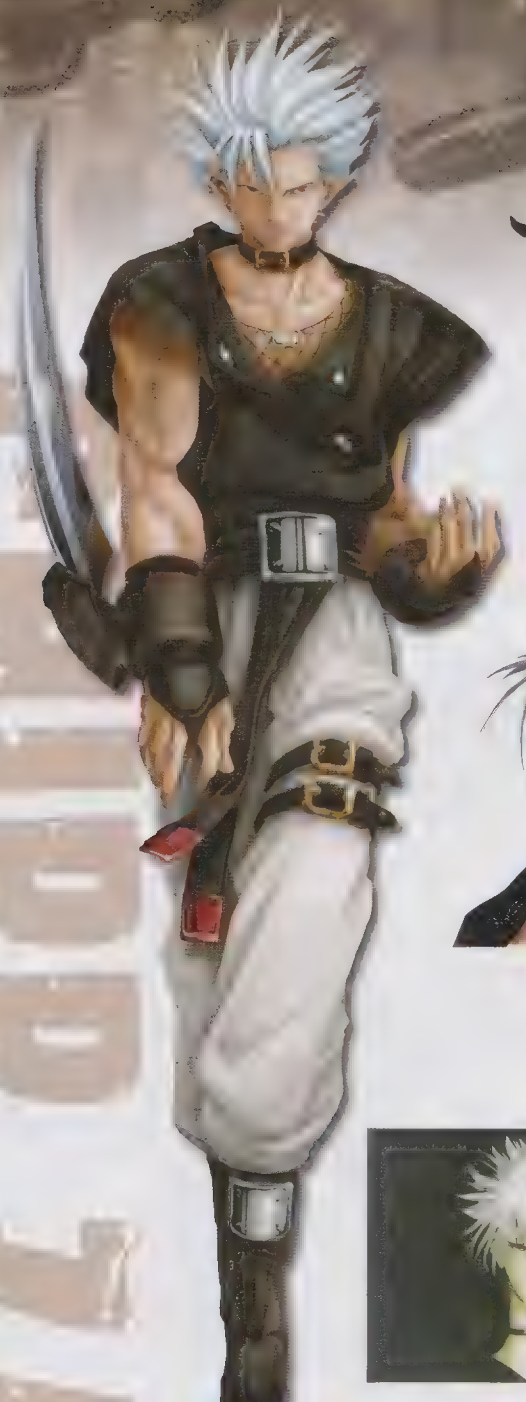


ザトー「ふはははははは!! ど、どうだ!! 勝ったぞ! 私が世界一なのだ!! はははは!!! 無敵! 私は無敵だ!! はははははは!!!……は?」
　ザトーは勝利に酔っていた。陶酔した意識の中、しかし、自らの影が、慟哭ともとれる歓声を上げていることに気が付いた。
ザトー「ば、馬鹿な! これはどういうことだ!? か、影が!登ってくる!? こんな指示はしていないぞ!! 戻れ!! 戻れぇ!!」
影「　もう遅い。オマエは、俺を使うに過ぎたのだ　。まあ、ここまで俺を成長させてくれたことには、礼を言っておくがな」
ザトー「か、影が……喋る……!?」
影「……馬鹿な奴だ。物質的な影などが存在すると、本気で思っていたのか? 増長を極めた軍事技術によって産み出されたのは、何も、奴等、ギアばかりではない。不定の形態と独立した意志を持つ、オレ達の様な生命体の創造にも、成功していたのさ」
ザトー「何だと!? 私は、禁呪を用い、光と引き替えに、この力を得たのではないのか!? それが　貴様の様な、バケモノだと言うのか!?」
影「　・失敬だな、俺達は　人間などより遥かに洗練された生物だ。そう　確かに俺達は、忌まわしき……禁獣　・などと　呼ばれもしたがな!!」
ザトー「　は?　ははは　・そうか・　・私は……騙され……ははは……これは、お笑いだ……ははは……は……は……嫌だ 死にたくない!! だ……誰か!! 助けてくれぇ!!」
影「ケケケケケ……安心しろ。殺しはしない。俺達は、素体を源泉としない代わり、精神の弱い人間の身体が、寄人として必要だからな。ただ、これからは、俺が、オマエの身体を自由にするってだけのことさ!!」
ザトー「ぐわぁぁぁぁぁ!!!」
影「ケケケケケケケケー!!!」

大統領を目指したゆまぬ努力を続ける風来坊

チップ=ザナフ

CHIPP ZANUFF



PROFILE

身長：183cm　体重：67kg　出身：日本だと主張（アメリカ）
血液型：B型　大切なもの：睡眠薬
趣味：夢をみること　誕生日：2月9日
嫌いなもの：悪夢・マフィア・ギャング・やくざ
CV：森藤卓弥（『GG』）、三浦岳（『GG X』、『GG XX』）





キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

A国のストリート・キッズとして生まれ、少年時代にマフィアの薬の売人になるものの、自らも薬に手を出して破滅。組織の薬に手を出して始末されかけるが、組織の殺し屋であったはずの男・毅（つよし）に助けられ、忍術の修行を通じて更正を果たす。だがある日、組織のアサシンたちの襲撃を受けた際に、毅は死亡。チップは仇討ちを誓うも、組織に個人が挑むことの難しさを知り、より大きな組織を動かせる「大統領」になることを決意する。そして優勝すれば国さえ手に入ると言われる、第二次聖騎士団選抜試験に出場する。

↓

『X』

大会で決勝戦にすら残れなかったことで実力不足を感じ、修行に明け暮れる日々を送る。またGEARであるジャスティスですら救いを求めていたことを知り、本当の意味での「救いの手」について、試行錯誤するようになる。そんなある日、人に害を成さないという賞金首のGEARの話を聞き、A国へと駆けつける。

↓

『XX』以降

ディズィーが保護されると再び世界を転々としながら、修行の旅に明け暮れる。とはいえ、本来の目標である「大統領になる」という目標を忘れているわけではなく、夢の実現に向けて何か活動を起こしている可能性もある。

●カラーバリエーション（ACP）



チップを知るためのキーワード

毅：廃人同然だったチップに差し向けられた、組織に所属するジャパニーズの殺し屋で、ジャパンの忍術を使いこなす。しかし彼はなぜか組織を抜けてチップを助け、戦士として育て上げた。小説版では毅が国際警察機構所属のスパイであったことが判明しており、なぜそんな人物が危険を顧みずチップを救ったのか、その心情は誰も知り得ない。

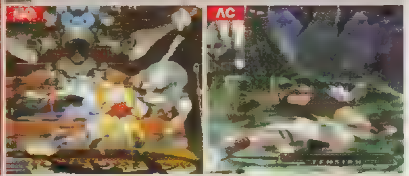
忍術：チップが用いる技は師匠譲りの忍術で、主に「気」属性の法力を用いている。数学的素養が必要な体系化された法力とは違い、修行によって直感的に使えるこのジャパンの秘術に関しては、研究対象として興味を持つ組織もあるようだ。

エリカ：小説版に登場した、短期間の任期ながらA国に革命的政変を巻き起こした美少女大統領。石渡氏いわく、師匠との死別、エリカとの出会いなどから固められた「大統領になる」というチップの決意は本物であり、『2』の時代になっても諦めることなく努力しているであろうとのこと。

必殺技紹介
『GG』～『ΛCP』

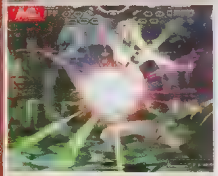
忍者であるチップは、すばやい打撃を始め、ワープしたり自身の姿を消すといった必殺技が多い。スピーディーな戦いが得意なキャラクターだ。

αブレード
登場作品　『GG』～『ΛCP』



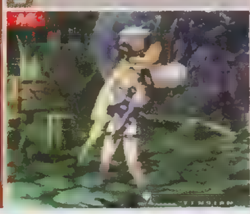
高速突進する技。『XX』では追加技が導入され、『ΛC』は空中版がフォースロマキャン可能になった。

αプラス
登場作品　『XX』～『ΛCP』



地上版のαブレードから肘打ちに連係する技。

幻朧斬
登場作品　『X』～『ΛCP』



姿を消して近寄り、相手の背中から首を斬る移動投げだ。

幻朧斬・陽
登場作品　『ΛCP』



斜め上に高速で突進する技。幻朧斬の移動中に派生できる。

斂式転移
登場作品　『GG』～『ΛCP』



ボタンで指定した場所に転移するワープ技だ。

冽掌
登場作品　『X』～『ΛCP』



拳を突き出して前進する。スキが少なく、ガードされても攻めを継続可能。接近戦での要となる技だ。

斂式迷彩
登場作品　『GG』～『ΛCP』



自身の姿を半透明にする、忍者ならではの必殺技。

破翼落鳳
登場作品　『XX』～『ΛCP』



空中から無数のクナイを投げつける、EXキャラ限定の覚醒必殺技だ。

βブレード
登場作品　『GG』～『ΛCP』



跳び上がりながらアッパーをくり出す。シリーズ通して出始めが無敵なので、割り込みや切り返しに使える。

βブレードチャージアタック
登場作品　『GG』



βブレードの強化版。3連続でくり出す。

背骨折り
登場作品　『GG』



相手につかまり背骨を折る投げ技だ。

γブレード
登場作品　『GG』～『ΛCP』



自身の分身を飛ばす。『X』までは距離制限のある飛び道具だったが、『XX』以降は相手を捕縛するようになった。

旋砕
登場作品　『X』～『ΛCP』



冽掌から派生可能足払い。『XX』以降はカウンターヒットでよろけを誘発。

穿踵
登場作品　『X』～『ΛCP』



小さく跳び上がりかかと落としを繰り出す。中段技で相手を浮かせられる。

万鬼滅砕
登場作品　『GG』～『ΛCP』



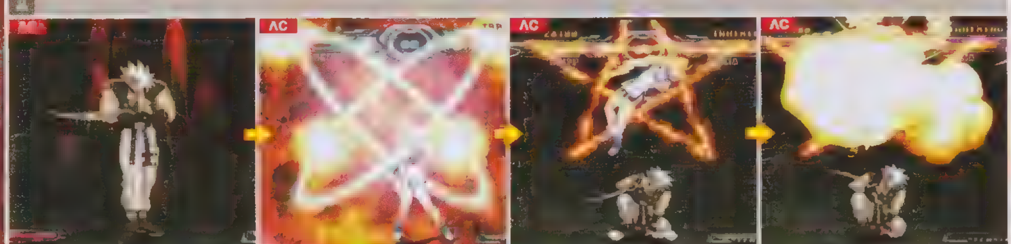
高速で相手に近寄ったあと、無数の打撃を叩きこみβブレードで締める。シリーズ通して使える覚醒必殺技で、反撃や連続技に使いやすい。EX版では投げ技になっている。

斬星狼牙
登場作品　『X』～『ΛCP』



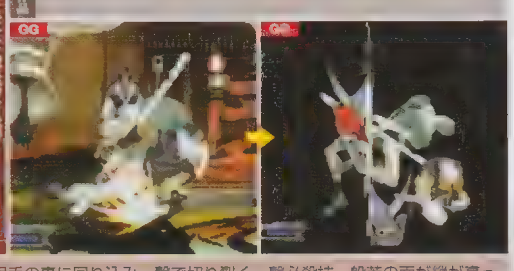
突進技で画面を往復し、最後に上空から一刀両断する覚醒必殺技。連続技に組み込みにくいのが難点だが、非常に高火力。なお、移動中にフォースロマキャン可能なポイントが2箇所ある。

ディエルタ・エンド
登場作品　『X』～『ΛCP』



チップが跳び上がり、五つの火の玉が発生。相手が火の玉に触れると、五芒星が出現して相手を捕らえる。さらにチップの掛け声と共に爆発させる一撃必殺技。見た目は派手だが一撃必殺準備の動作時間、ディエルタ・エンドの攻撃発生が共に遅く、決める機会は少ない。

全天全地無双鬼刃
登場作品　『GG』



相手の裏に回り込み一撃で切り裂く一撃必殺技。般若の面が縦が真っ二つになるのが特徴的。決まれば勝利できるので、積極的に狙おう。

～キャラクター性能～

●チップのみ使える空中挑発

『XX』以降のチップは、空中でも挑発が使える。空中挑発は手裏剣を投げる技で、ダメージは少ししかない。しかし相手の起き上がりに重ねたり、遠距離からのけん制になど役立つ場面が多かった。『#R』までの空中挑発は軌道がランダムだったが、『XXS』以降は失敗版と成功版の2種類になり、コマンド入力で出せるように変化。この2種類は交互に出すことができ、失敗版は弾速が遅い上、射出後は着地まで行動できない。対して成功版は弾速が速く、射出後にすぐ行動できるため、使いやすい飛び道具として重宝した。

設定資料集

隠密行動を主とする忍者ながら、ギラギラした殺気を隠そうともしないのは、育ちのゆえんだろうか。



Chapter 2 character



カード

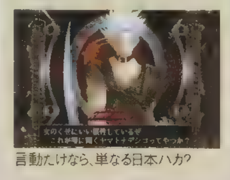


ホール



チップの魅力

間違ったジャパンの概念を振り回すギャグキャラにも見えるが、その強い信念と実直な性格は心地いいほど。彼の真っ直ぐさに、好感を抱く人も多いはずだ。



言動だけなら、単なる日本バカ?

石渡氏が語るチップ

シンプルに「夢に向かって真っ直ぐ向かう」キャラクターですね。そのためにやらなくちゃならないことって何だろう、と考えた時に、彼は愚直ですけどその途中のしがらみで、夢を諦めたりすることは決してない強い人間なんです。それが皆さんに、魅力的に映ればいいと考えています。数々の人との出会いを通じて、大統領になる夢はますます強くなっています。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	んだ、その余裕面ぁ？　さっさと始めようぜ　くだらねぇ
登場2	引導を渡してやるぜ！　師匠……見ててくれよ！　おまえ……死相が出てるぜ!?
挑発1	HEY,COME ON!　YOU SISSY!／まさか、まったく見えてねぇのか？
挑発2	やる気アンのかよっ？／っんだ、このチキンが　つまんねェ野郎だな
空中挑発	手裏剣！　とぉ！／とっておきだ！
敬意1	WHΛT'S THE HELL!?　JESUS!　どうなっちまったんだオレは
敬意2	どうもあったまってねぇな……／まだ本調子じゃねェか……／いまいち決まらねぇ！
勝利1	遅すぎんだよ！／すべて熟知　暇つぶしにもなんねぇ
勝利2	チッ……テメェも修行しやがれ！　ったく、話になんねェ……／HΛ! Beat it!
勝利3	カミカセ
敗北	師匠ー！　運がいい野郎だ……！／バケモンがぁ！　負けたわけじゃねぇぞ!! 俺の術が……／こんなトロイ奴に
カート	けっ　はん！／く、いらいらするぜ！　モタモタすんな！　ざけんな！／アメェ！ トロイんだよ！　何だそりゃ！
よろけ	まぐれ当たりだ！　ラッキパンチにぃ！／ちょ、調子に乗んなよ！
ダメージ	ちっ　くっ、う　くあっ　NO!　OUCH!　SHIT!　てんめェ！　くそがぁ
カンチョウやられ	けっさぼへぇ!!　メディカルバイオレンス!?　カルチャーショック!!
気絶	な、何が起きたんだ……？／ま、まだ幻覚か見える？　ううう
ダウン復帰	やべぇ！　まじぃ！　効くかよ！
サイクバースト（黄）	ペースを上げるぜ！
サイクバースト（青	なめるんじゃねぇ!!
攻撃	ふっ　はっ　ちゃっ　せいっ　てりゃあ！　じれってぇ！／せいやあっ！　遅ェ！

ジャンプD	ショーグン！
通常投げ	寝ちまいな！　逝きな！／スローな野郎だ
空中投げ	ハラキリ
[illegible]	サクラ！、マキモノ！　掛かったな！
αブレード	αブレード
αプラス	まだ行くぜ！　もう一つ！　おまけだ！
βブレード	βブレード　おるあぁ！
γブレード	γブレード　黙りな！
削岩脚	削岩脚！　くらいなぁー！　でりゃぁああ！
殺式転移	TOO LΛTE　SURPRISE?／外れた
殺式迷彩	FIND ME!　はぁああああ！　目は意味を無くす
幻朧斬	幻朧斬！　どんな気分だ……？　悪夢だろ？
列掌	列掌！　スシ
朧砕	朧砕　スキヤキ
穿踵	穿踵　バンザイ
[illegible]	付いてこれるか？　死んだぜ？てめぇ　あの世に逝っちまえ！
斬星狼牙	斬星狼牙……
万鬼滅砕	色即是空!!　盛者必衰!!／フジヤマゲイシャ！
[illegible]	[illegible]
一撃必殺技準備	気を全開にしてやる！　うぉぉぉぉぉおおっ！　散れっ！
ディエルタ・エンド	ディエルタ・エンド！　ショック！　忍者最強!!

Chapter 2 character

エンディングギャラリー

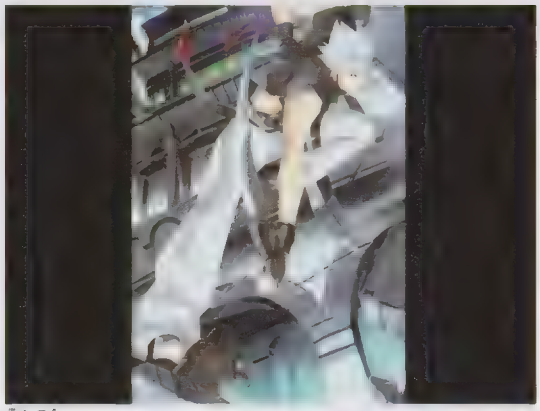
勤勉なチップらしく、修行に励むグラフィックが多い。『ΛCP』では、部下を従える展開も。

『X』



『AC』





『AC』

『ISUKA』

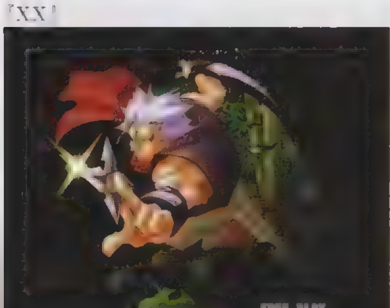


『GUILTY GEAR』

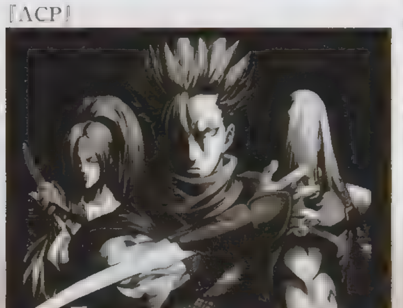


ジャスティス「　何故　私は死なねばならぬのだ　？私はただ　生き延びるために　闘っているだけに過ぎぬ　人間よ　何故　私を殺す　?」
チップ「理由なんさ無ェ！目の前に　気に入らねェ奴が居れば　斬る　それだけの話だ」
ジャスティス「　ただ　それだけの意志に　私は敗れたのか　？各々が持つ、生きるための信条　それが正義であると　私は考える　他にどう思われようとも・な　そして、貴様にとっては　それが　自らの正義　なのか　？」
チップ「正義　？そんなもんは関係無ェ！師匠の仇討ちの為に出場したはずが　バケモン共に踊らされていた　それが、胸くそ悪いってんだよ!!」
ジャスティス「　ノ　故人への　想い　か　兵器である　私には　縁のない・感　情　だ　な　」
そう言うと　ジャスティスは息を引き取った　チップは、横たわる　その哀しげな亡骸と　周りが見えず　ガムシャラに荒れ　それをマフィアに利用されていた頃の自分とを　重ねて見ていた　そして、この狂戦士もまた　一時の欲望に踊らされていた自分と、大して変わらなかった、ということを悟ったのだった
殺「復讐心に囚われるものは　大儀を見失うぞよ」
チップ「　こんな　チーチな裏方も見破れなかったとは　師匠!!オレは結局、バケモノ一匹の魂も救ってやれやしなかった　チッ！オレも、まだまだ修行が足りねェな」

『XX』



『ΛCP』



悲劇の末、狂気の闇に堕ちた天才外科医

Dr.ボルドヘッド

DR.BALDHEAD



PROFILE

身長：282cm　体重：55kg　出身：中国
血液型：O型　大切なもの：メス
趣味：手術　誕生日：8月21日
嫌いなもの：ガン細胞
CV：塩沢兼人（『GG』）、近藤隆（『GG X』ドラマCD）

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

善良な心を持ち、世界最高の名医として人々の尊敬を集めていたが、ある日軽い病状だった少女の手術で医療ミスを犯し、彼女は死亡してしまう。このことに強い衝撃を受け、精神に異常をきたしたボルドヘッドは、高名な医師から一転して、恐怖の連続殺人犯へと変貌する。残忍な犯罪を繰り返すうち、逮捕・投獄されることになるが、獄中に現れたテスタメントの手により、聖騎士団選抜試験の会場へと解き放たれる。だが大会の途中、以前の記憶と正常な思考を取り戻したことで苦悩した彼は、何かに導かれるように大会の場を去る。その後の彼の消息を知る者は、誰もいない。

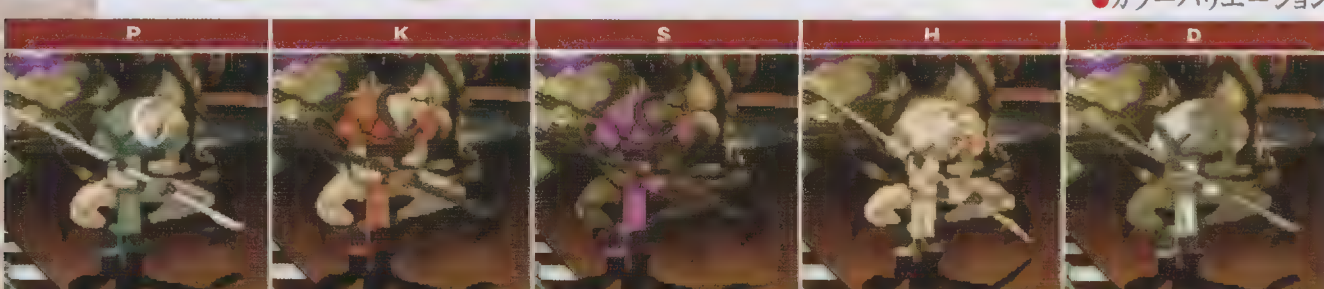
ボルドヘッドを知るためのキーワード

医療技術： ボルドヘッドが使う技の数々には、首を伸ばすなどの肉体的修練の賜物らしきもののほか、何も無い空間から診療台を呼び出すなどの破天荒なものが存在する。これらは解明されている法力体系の中では最高峰に位置する、物質転移や空間歪曲に属する能力。ボルドヘッドの場合、見た目はデタラメながらもその天才的な頭脳によってこれらの理論を理解し、完全に制御しているものと見て間違いない。

少女： 医療ミスで死亡させてしまったという、ボルドヘッドにとっては人格を変貌させるきっかけとなった存在。激戦の中、狂気で塗り潰されていくうち、ボルドヘッドは少女に関する記憶を取り戻している。罪悪感に悩む彼は、少女の声を聞いてどこかへ導かれるように去っていったのだが、この声は少女自身のものだったのか、それともただの幻聴に過ぎなかったのかは不明である。

メス： 殺人鬼時代から使い続ける、全長2m超の巨大メス。初期設定では、「丸刈太（まるがりーた）」という名前だった。

●カラーバリエーション



必殺技紹介

（『GG』～『ACP』）

リーチが長く、トリッキーな技を揃えたボルドヘッドは、人間の常識を超えた動きをする技ばかり。中でも覚醒技、一撃必殺技は必見だ。

メッタ斬り

『GG』



メスを前方に振りまわす打撃技。方向キー前で前進しつつ攻撃できる。

メッタ斬りチャージアタック

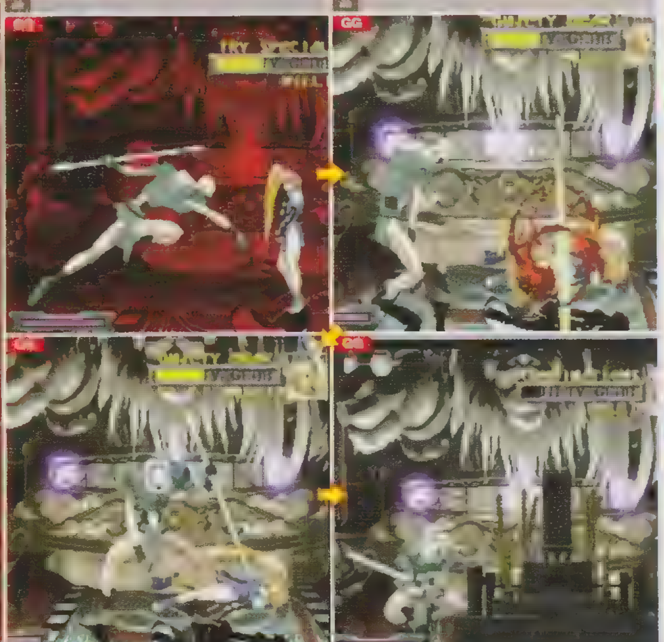
『GG』



メッタ斬りの強化版。攻撃力が上がり大ダメージを与えられる。

昇天落獄

『GG』



相手を空中に放り投げ、落下地点に置いたメスで突き刺したあと、墓石で相手を押しつぶすとんでもない技。殺界発生技のリーチも長く、狙っていける機会は多い。

～キャラクター性能～

●見た目はヘンでも実力は確か

メスを使ったリーチの長い技を揃えている、けん勢力の高いキャラ。それに加え、空中での移動がトリッキーかつ、奇襲効果の高い技も持ち合わせる。中間距離から遠距離立ちSやしゃがみHSを出し、チャージキャンセルダッシュで固めやマッドオペレーションを狙うのが強力。また、空中ごーいんぐまいうぇいの連発も捕らえられにくく厄介だった。



⬆今はレア技のマッドオペレーションだが、『ADVANCE』のGGファウストも使用可能。

レレレの突き

『GG』



メスを前に突き出すリーチの長い主力けん制技。ヒット時は追加入力で呼び戻しに派生できる。

呼び戻し

『GG』



レレレの突きの派生技。技後は浮かし追撃可能。

槍点遠心乱舞

『GG』



メスを支点に体当たりする突進技。技後はメスに乗った状態になる。

ごーいんぐまいうぇい

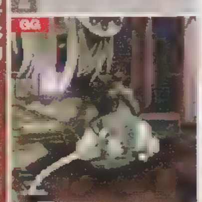
『GG』



体を回転させて体当たりをする技。地上版と空中版で性能が変化する。

前方移動

『GG』



メス乗り状態の追加技。前進しつつ体当たりする。

後方移動

『GG』



メス乗り状態の追加技。後退して後ろに攻撃する。

くびびよーん(P)／(K)

『GG』



メス乗り状態の技。首を上もしくは横に伸ばす。

マッドオペレーション

『GG』



相手を診察台の上に乗せたあと、高速で手術をするコマンド投げ。ヒット時は追撃を狙っていける。通常技チャージキャンセルダッシュから狙える凶悪な技だ。

設定資料集

長大なメスを槍のように扱う。身軽な服装なのは、メスを振り回す際の負担を減らすためなのだろうか?

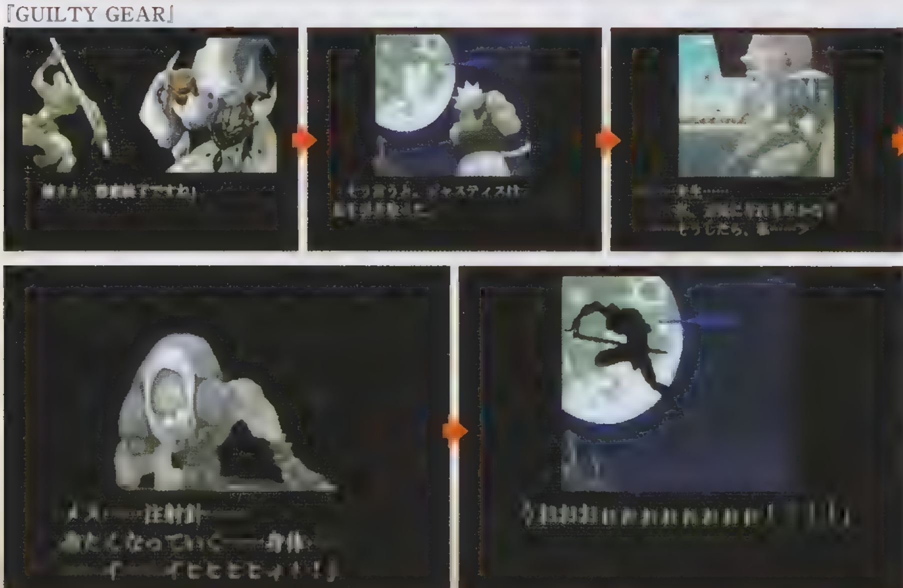


Chapter 2 character

エンディングギャラリー

自分を狂気に追いやった原因を思い出し、姿を消すボルドヘッド。その後の行方は……。

『GUILTY GEAR』



ボルドヘッド「ふう……厄介な患者さんでしたが、今度こそ、皆さん、診察終了ですね」
ボルドヘッドの眼鏡に、崩れ落ちるジャスティスの姿が映り込んだ、その時、
「きゅ、救世主だ!!」「凄い奴だ!」「ありがとう!ありがとう!」「世界は救われたんだぁ!!」
沸き上がる、狂喜乱舞の大歓声!!
ボルドヘッド「何と! まだ、こんなに患者が残っていたのですか!?……仕方ありませんね。病に悩む全ての人を、幸せにすることこそ、医師たる者の至福!! みぃ〜んな、手術して、あげましやう!! イーヒヒヒヒヒヒヒ!!!」
しかし、世界を救った英雄とばかりに、心から彼を慕う民衆の歓声は、在りし日の天才医師、DR ボルトヘッドの記憶を、徐々に呼び覚ましていった。
ボルトヘッド「こ・…この声は……私を　呼ぶ声…　…?」
<…………>
<…………んせい?>
<…………ねえ、先生?>
<……先生……私、元気になれるのかな?…… そうしたら、私……>
ボルドヘッド「私……?……私は何をした …　?…　あの娘に……何を……私は……殺した!!
……メス……注射針……冷たくなっていく…　・　…身体……イ……イヒヒヒヒィ!!」
<先生!!!!>
<……先生、もういいの……。自分を……責めないで……。みんなは、待ってるの。先生のこと、待ってるんだよ……>
ボルドヘッド「う……?　うおおおぉぉぉぉぉぉぉぉ!!!!」
ボルドヘッドは、苦悩の表情を浮かべ、闇夜へと姿を消していった。その後、……狂気の殺人鬼ボルドヘッドが現れることは、二度と無かった。ただ、神業の如き腕を持つ、流浪の闇医者の噂が、絶えることなく続いたと云う。



忌まわしき愛の鎖に縛られた女アサシン

ミリア＝レイジ

MILLIA RAGE

PROFILE

身長：169cm　体重：48kg　出身：アサシン（ロシア）
血液型：B型　大切なもの：貞操
趣味：猫を追いかけ回すこと　誕生日：孤児のため不明
嫌いなもの：ザトー、抜け毛
CV：住友優子





キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

聖戦の最中に両親を失い、アサシン組織に引き取られる。ザトーに目をかけられた彼女は、禁呪である卑・泥獄墜法第6法「アングラ」で髪を操る能力を与えられ、これを用いた暗殺術を叩き込まれた。しかし、ザトーを始めとする数多くの人員が参加した初仕事で、単独行動を行った際に逃亡。このことが原因で、ザトーは逮捕される。そのまま追っ手のアサシンを倒しながら逃亡生活を続けるうち、ザトーが選抜試験に出場してミリアに復讐しようとしていることを知り、ザトーを抹殺すべく選抜試験参加を決意。

↓

『X』

エディの暴走によりザトーは再起不能となり、ミリアの目標は間接的に果たされる。だが、かつての恩師でもあるザトーを破滅に追いやったことへの罪悪感と、ザトー（エディ）がいつまた敵として立ちはだかるかも知れないという不安に苛まれる日々が続く。やがてそんな苦悩を終わらせるため、ザトーにとどめを刺すべく旅を始める。

↓

『XX』以降

ディズィーを巡る騒動の中で、エディの支配により、ザトー本人はもはや肉体的・精神的に死亡状態にあることを知る。このことが今後のミリアの人生に何をもたらすのか、どのような暮らしをしていくのかは、まだ明らかにはされていない。

●カラーバリエーション（＃ΛＣＰ）



ミリアを知るためのキーワード

卑・泥獄墜法第6法「アングラ」：組織が保有していた禁呪の一つで、髪を針や刃、時には翼のように操る能力を与える。この能力の影響で髪が長いだけで、本来のミリアの髪型はショートヘアである。エディよりも安定した能力であり、ミリアの自我を崩壊させるような可能性は非常に低いとのこと。

ザトー：ミリアに目をかけ、育てた存在であるザトー＝ONEと彼女は、恩師というだけではなく恋仲でもあった。だが、そんな相手を裏切る結果になると知っていても、ミリアは組織との決別を選ぶ。石渡氏いわく、「彼女は自分の人生について考え、嫌なことを嫌なままにしておきたくはなく、その結果が裏切りへとつながった」とのこと。

アサシン組織：シリーズを通して、ミリアを始末するべく刺客を差し向ける最大の敵。ゲーム内での対戦時も、組織関係者が相手の場合、独自のステージBGMが流れることが多かった。

必殺技紹介
（「GG」～「ACP」）

ミリアは禁呪によって、髪を自在に変形、変化させて戦うキャラクター。また機動力が高く、そのすばやさは全キャラでもトップクラスだ。

タンデムトップ
登場作品 「GG」～「ACP」
※「GG」ではカンデムトップ



身をひるがえして、ミリアの周囲に緑色の光の輪を出現させる。基本的にS版は攻撃発生が早く連続技に。HS版は発生は遅いものの硬直が短く、起き攻めに使いやすい。

シークレットガーデン
登場作品 「X」～「ACP」



頭上から光弾を出現させて前方に飛ばす。4回までレバー＋HSで弾の移動方向を指定できる。

サイレントフォース
登場作品 「XX」～「ACP」



空中から前方下方向にナイフを投げる飛び道具。

フロートウイング
登場作品 「AC」



ジャンプ中に髪の毛を回転させて攻撃する。

前転
登場作品 「GG」～「ACP」



前方に転がる移動タイプの必殺技。

高速落下
登場作品 「GG」～「ACP」



空中から前方の下方向へと落下する技。

ウインガー（上昇）
登場作品 「XX」～「ACP」



回転しながら垂直に上昇する無敵覚醒必殺技。

ウインガー（降下）
登場作品 「XX」～「ACP」



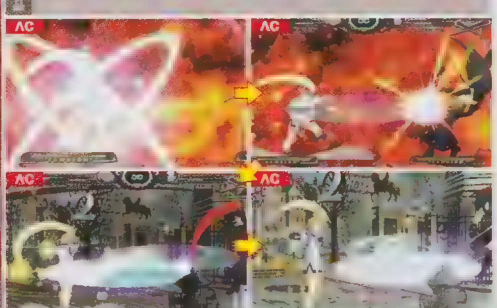
前方下方向へ勢いよく突進する。連続技に便利だ。

ウインガー
登場作品 「X」～「ACP」



回転しながら垂直に上昇攻撃をくり出してから、前方下方向へ突進する覚醒必殺技。ミリアの必殺技の中では数少ない無敵技だ。

エメラルドレイン
登場作品 「X」～「ACP」



前方に緑色の光の輪を3つ飛ばす覚醒必殺技。攻撃発生が早い上にダウン復帰不能時間が長く、連続技に使いやすい。

リヴィングランサー
登場作品 「GG」



髪を分離して飛び道具として扱う必殺技。

リヴィングランサー・チャージアタック
登場作品 「GG」



チャージで強化されたリヴィングランサー。

リヴィングフォース
登場作品 「XXS」～「ACP」



ナイフを投げる。使用後は回収の必要がある。

ラストシェイカー
登場作品 「GG」～「ACP」



髪の毛を前方に鋭く突く動作を連発する。連続技に組み込みやすく、「AC」以降はロンギヌスに派生できる。

ハングリービー
登場作品 「GG」



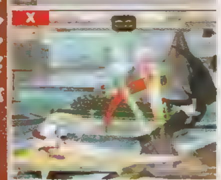
リヴィングランサーの方向を変える。

バッドムーン
登場作品 「X」～「ACP」



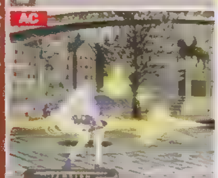
空中で髪を月の形に変化させ、回転しながら下方向へと落下する。低空で出せる上にしゃがみガード不能なので、ガード崩し手段として猛威をふるった。

アイアンセイバー
登場作品 「X」～「ACP」



槍と化した髪に乗り、前方へ突進。奇襲や連続技に重宝する必殺技だ。

ロンギヌス
登場作品 「AC」～「ACP」



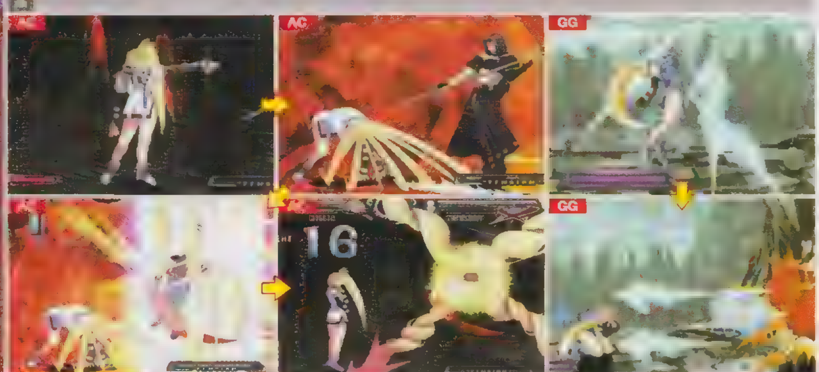
ラストシェイカーからの派生技で、前方を髪で模った槍で攻撃する。

プリティメイズ
登場作品 「XP」～「ACP」



タンデムトップを強化したフォースブレイク。硬直が短いため起き攻めに利用する。EXキャラは通常必殺技で、使用方法はタンデムトップと同様。

アイアンメイデン
登場作品 「GG」～「ACP」



「X」以降は髪を地面に突き刺したあと、相手の足元から鎖のようなもので拘束。最後は八方から串刺しにする一撃必殺技。「GG」では性質が異なり、5本のリヴィングランサーを同時に発射する覚醒必殺技になっている。

バグハイト
登場作品 「GG」



相手にまたがり、心臓を髪で一刺しする一撃必殺技。ミリアのすばやさを生かして殺界始動技をヒットさせ、相手を一撃でK.O.しよう。

～キャラクター性能～

●起き攻めの女王

相手の起き上がりに重ねるタンデムトップ、プリティメイズに加え、高速の中段技➡+K、バッドムーンを備えており、ガード崩し能力が高い。「一度ダウンさせられたら起き上がれない」と評判になるほど、起き攻めが強烈だった。

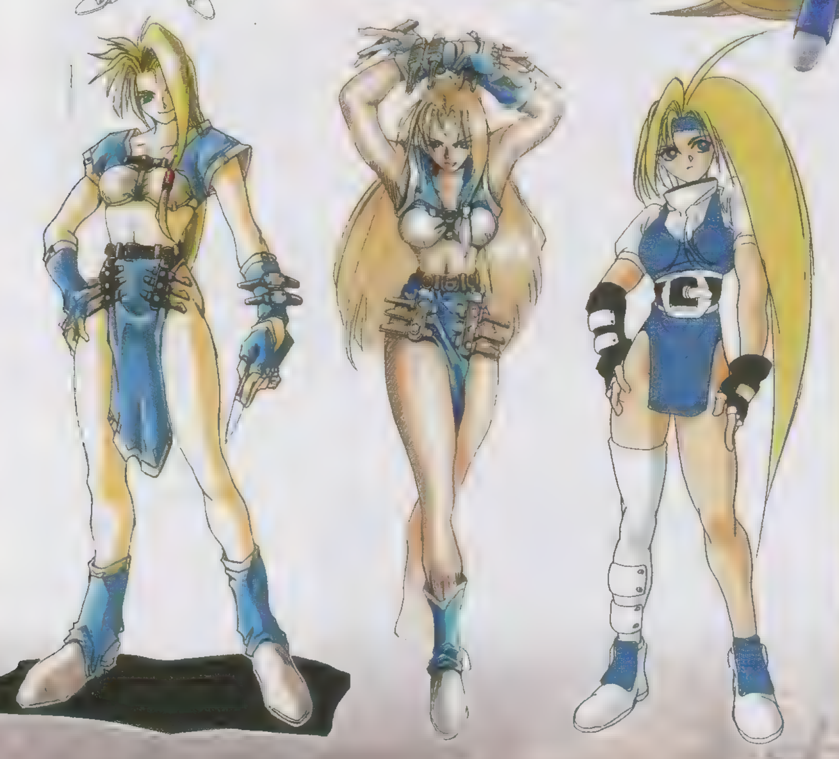
設定資料集

長く美しい金髪がトレードマーク。普段はショートカットで、戦闘の際に伸びるようになっている。











アフロ　ホール　カード

ミリアの魅力

髪を操る独自の戦い方に加え、本シリーズ唯一のクールビューティーとして、幅広いファン層を持つ。陰のある女性に、多くの人は惹かれるといういい実例だ。



性格はもちろん、性能面でも人気。

石渡氏が語るミリア

犯罪から足を洗った過去を持つキャラクターですが、彼女には「社会的に忌み嫌われ、存在を許されない人物を愛してしまう感情を皆さんはどう思いますか?」というメッセージを込めています。生きていく上で大事なものと恋愛はイコールではないけど、確実に両立させたいもの。そのために必要な強さ持つ、女性像を描ければと考えています。

<『ΛC』ボイスパターン>

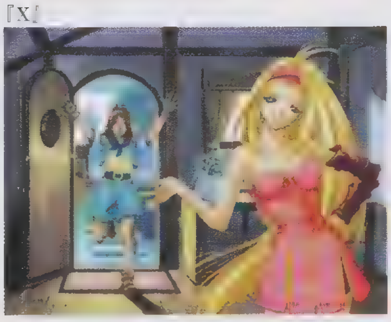
登場1	殺しはしない……　痛くしないから　逃げてもいいのよ？
登場2	あなたに捕まえられる？　近道は無さそうね　まばたきする暇もあげない
登場（対エディ）	貴様が……仇っ！／もうそこに居ないのね……／かけらも残さない……！
登場（対ヴェノム）	いつから呼び捨てられる身分になったの？　見くびるな！遠慮して勝てると思うか・・・？ 青い……！それで長が務まるか！
登場（対スレイヤー）	余計な気遣いよ／幻影じゃない……、悪夢よ
挑発1	馬鹿な人ね　やらないなら帰るけど？／それ、戦法のつもり？
挑発2	遊びのまま終わるつもり？　怖いの……？／あなた……ヘタね
敬意1	貴方すごいのね　楽しい人ね／かわいい人ね
敬意2	退屈せずにすみそうね　素人ではないようね　甘く見てたわ……
勝利1	弱い…／スキが多過ぎる　ぼぉっとしてるから……
勝利2	なかなｋ良かったわ……貴方／おやすみなさい　納得いかなそうね
勝利（対エディ）	これで、ミリアも死んだわ
勝利（対スレイヤー）	もう、干渉しないで……
敗北1	私は……／ここまでね……／終わったのね……／甘かった……！／未練ね……／ザトー……
敗北2	あぁああああ！
ガード	ん／無駄！／それだけ？／浅い……！／……っ手練か！／こんなもの？／もう終わり？

よろけ	まさか……！
ダメージ	あっ／う！／くっ　くはっ！　っはあぁ！／うぅぐ！／こんなもの！　さすが……！／まだだ！
前のめりダウン	あ！
カンチョウやられ	はうっ……　まさしく「必殺」技……！　そこは……！
気絶	しまった　しくじった！　まずい……！
ダウン復帰	できる！　使い手か！　鋭い！
サイクバースト（黄）	キメにいくわよ
サイクバースト（青）	ツメが甘い
攻撃	ふっ／はっ／しゅっ　どぉ？　邪魔……！／スキだらけね
通常投げ	ここよ……／ごめんなさい・・・
ロンギヌス	寸断しろ！
サイレントフォース	行くわよ／今！／がら空き！
前転	甘い！　どこを見てるの……？　遅い……
エメラルドレイン	断て！
一撃必殺技準備	手荒にいくわよ！　付き合いはここまで／少し手こずりそう
アイアンメイデン	きざめ！／いけ！　使いたくなかった

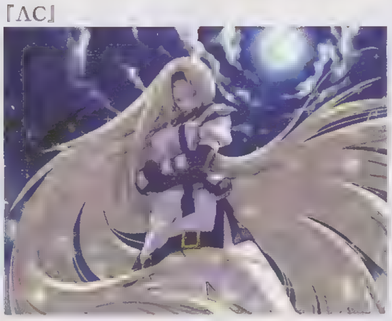
エンディングギャラリー

アサシン組織から追われているためか、闇夜や逃走をイメージしたカットが多い。

『X』



『ΛC』





『ΛC』

『ISUKA』



『ギルティギア』

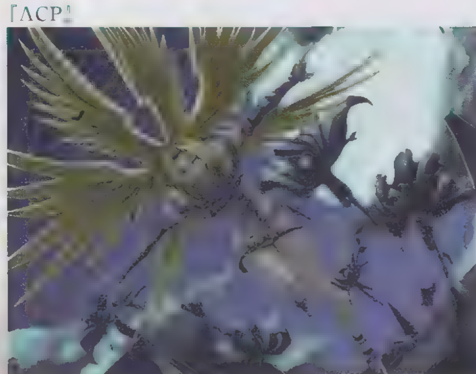


数ヶ月後……。自由と栄誉を手に入れたはずのミリアだったが、未だに逃亡生活は続いていた。
ミリア「はぁ、はぁ……ここまで来れば、彼奴も追っては来ないでしょ」
追手「ミリアさん?」
ミリア「(見つかった!!)」
ファンの男「あ、やっぱりミリアさんだ!! あ、あの大会での、ミリアさんの闘い振り、本当に、凄く感動したんですよ!! 憧れたんです!! き、今日こそ弟子にして下さい!!」
栄光故の逃亡であった。
ミリア「わ、私は人にモノを教えられるようなガラじゃないと言ったでしょ？ 大体、髪を使って攻撃する女なんて、気持ち悪いだけじゃない! 何だって、そんなに熱心に私を追い回すの!?」
ファンの男「気持ち悪いだなんて、そんな!? とってもチャーミングですよ!. ほ、惚れました!!! 」
ミリア「な!?……ば、馬鹿じゃないの!? 貴方!」
ファンの男「本気っス!!」
幼少の頃から、暗殺術だけを学んで育って来たミリアにとって、初めて受ける愛の告白は、余りにも衝撃的だった。
ミリア「あ、あ……アッ!? 後ろでジャスティスが復活してる!」
ファンの男「えぇえっ!?」
バサッ!! ミリアは、羽織っていたマントを男に被せ、彼の視界から姿を消した。
ファンの男「わぁ!! また逃げられた!!……でも、僕ァ諦めませんよ!! ミリアさーん!!」
男の声を背に、まだまだ続きそうな、自分の逃亡生活を呪うミリアだったが、その面影に、もはや闇は無かった。

『XX』



『ΛCP』





孤独と密やかな愛を胸に生きる死神

テスタメント

TESTAMENT

PROFILE

身長：185cm　体重：73kg　出身：スイス　血液型：解析不能
大切なもの：故クリフ=アンダーソン、ポテト
趣味：虐殺、子供たちと遊ぶ（『GG』）考えること（『GG X』以降）
誕生日：5月9日
嫌いなもの：斉藤流古武術、想い出（『GG』）
ソル、斉藤流古武術（『GG X』以降）
CV 高見（あっくん）（『GG』）、小林克彰（『GG X』以降）

キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

かつてクリフに育てられた養子であったため、その恩義を返すべく聖騎士団に志願し、クリフの後継者になる努力をする。しかし所属する遊軍の任務中、某先進国の非公開計画に巻き込まれ、GEARへと改造された。強靭な精神力により理性を保っていたものの、ジャスティスの支配力から生じる「人類抹殺」の本能には抗えず、人類を滅ぼすべく活動を開始。一度はクリフの手で倒されるが、それから40年後にジャスティス復活のためのエネルギーを集めるべく、武道大会で暗躍した。その結果、ジャスティスを蘇らせることに成功する。

↓

『X』

ジャスティスの死亡により支配から解放され、本来の人格を取り戻す。自らがしてきたことに対する罪悪感に苛まれ、自暴自棄になっていたが、「悪魔の棲む地」と呼ばれる森でディズィーと出会う。強引に事情を聞き出すうちに、心の拠りどころとなっていた彼女を守るため、再び死神の鎌を手に取ることを選ぶ。

↓

『XX』

ディズィーを守ることが自らの存在意義と考えていたが、ジョニーたちを信頼し、彼女を預けた。その後は時折ディズィーの様子を確かめに出向いたりすることもあったようだが、「悪魔の棲む地」で一人静かに暮らしているようだ。

●カラーバリエーション（『ACP』）



テスタメントを知るためのキーワード

クリフ：選別試験から数えて40年前、GEARとして破壊を振りまくテスタメントを、我が子と知りつつ倒したのはクリフだった。その時クリフの胸に去来したものについては、もはや語るまでもない。また、テスタメント自身もクリフへの愛情を失ってはおらず、その敵対的な言動はジャスティスの支配による影響だった。『ギルティギア』ではクリフとジャスティスの最終決戦の際に、クリフのためにジャスティスの力を制限するという献身ぶりを見せている。

ソル：なぜジャスティスからの解放後のプロフィールで、嫌いなものに「ソル」が加わったのか。これはクリフが抱いていた若き日の憧れの存在がソルであったことを知り、父の背を追いかけるテスタメントとしては当然、コンプレックスを抱いたからである。

サキュバス：テスタメントが自らのGEARの力で、契約して呼び出した異界の存在。これは『2』でいうところのバックヤードの存在とイコールで、同じ情報がバックヤードにある限り何度でも呼び出せるというのが、テスタメントが使う各種召喚技の原理であるとのこと。

必殺技紹介
(『GG』～『ΛCP』)

テスタメントは、鎌による攻撃や魔物を召喚して戦うキャラクター。通常技もクセの強い技が多く、接近戦よりも中～遠距離戦を得意とする。

ファントムソウル
登場作品 『GG』～『ΛCP』




ドクロを漂わせる必殺技。『XX』以降は上空設置と低空設置の2種類がある。ドクロがヒットすると魔法陣が張りつき、一定時間カラスが攻撃するようになる。

グレイヴディガー
登場作品 『GG』～『ΛCP』



鎌で斬りかかる突進技。シリーズ通して使えるが、見た目が大きく変化し、『ΛC』ではフォースブレイクになった。

バッドランズ
登場作品 『ΛCP』



鎌で跳びかかり2度切り裂いて、吹き飛ばす必殺技だ。

ナイトメアサーキュラー
登場作品 『GG』～『ΛCP』



目の前に巨大な魔法陣を描き、ドクロが飛び出してくる覚醒必殺技。ヒットすると相手が毒状態となり、体力が減少。EX版では発生タイミングが遅いものもある。

セヴンスサイン
登場作品 『X』、『XX』、『#RELOAD』、『XXS』、『ΛCP』



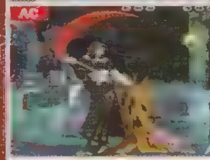
2本の鎌で相手を切り裂きベッドに寝かせ、しもべのサキュバスが抜き手で体を貫く一撃必殺技。攻撃の発生が遅いので、相手が気絶したときに狙ってみよう。

エグゼビースト
登場作品 『GG』～『ΛCP』



地面を這う魔物を召喚。『GG』は前後同時に、『X』以降は前方と後方の2種類を使い分けられる。

HITOMI
登場作品 『XX』～『ΛCP』



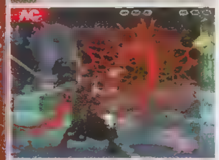
相手が近づくと木が出現して攻撃する設置技だ。

ディメンションサイズ
登場作品 『GG』



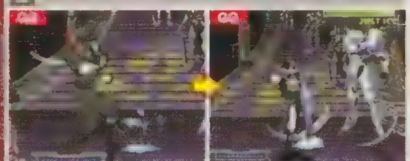
地面から鎌を突き出し、相手を貫く必殺技。ヒットした相手は、一定時間移動できなくなる。

ゼイネスト
登場作品 『XX』～『ΛCP』



網を設置し、相手が触れると一定時間捕縛する。

バンツァーセンチピード
登場作品 『GG』



鮫のような魔物を地面に設置し、一定時間すると飛び上って攻撃する。ガードできない飛び道具だ。

ディップサイズ
登場作品 『XXS』～『ΛCP』



相手の真上にワープして鎌で斬りつける技だ。

ルプトウォレント
登場作品 『#R』～『ΛCP』



相手の前後どちらかにワープするEXキャラ専用技。

ウォレント
登場作品 『X』～『ΛCP』



相手を挑発し、攻撃を受けると相手の背後にワープする当て身技。ヒットすると毒状態にさせる。

マスターオブパペット
登場作品 『XX』～『ΛCP』



鎌を鎚に変化させ突き刺す覚醒必殺技。ヒットすると各種必殺技が強化可能に。

ソウルヴァイス
登場作品 『GG』



相手を地面に倒し、魂を抜き取ったと同時に巨大なドクロが現れる『GG』限定の一撃必殺技。決まれば勝利できるが、殺界発動技のリーチが短く決めにくいのが難点。

～キャラクター性能～

●見切れない➡+P

テスタメントは、『X』以降➡+Pが中段技で、➡+Pとしゃがみ K による中下段の二択が可能。主に起き攻めの際に狙うのが定石で、ダウンを奪ったら『X』ならファントムソウル、『XX』以降はゼイネストを設置。相手の起き上がりにガードを強制させる上、ガード硬直中に中下段の二択を迫れる。『XX』以降は、連続技でグレイヴディガーを何度も決められる上、ダウンを奪えば再度起き攻めができるので、強力な攻めが展開できた。

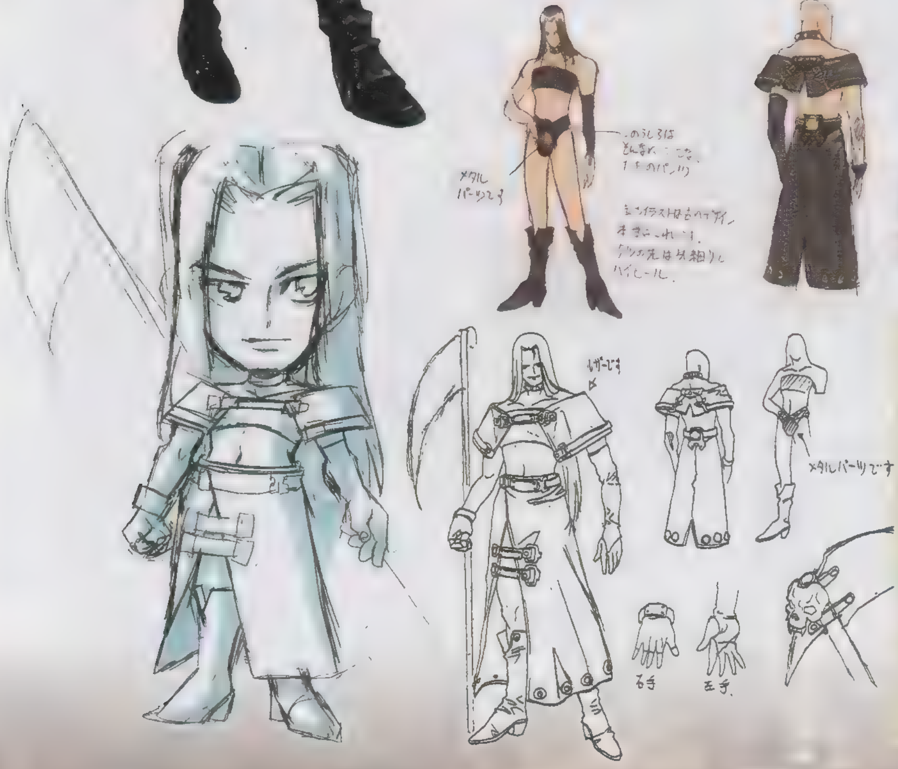
設定資料集

『GG』では中ボス的な存在のため、凶悪なイメージデザインだが、次第に柔らかさを見せるようになった。







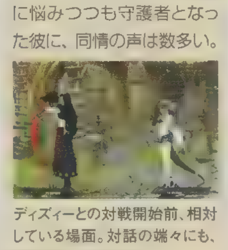




アフロ　ホール　カード

テスタメントの魅力

初代ではただの中ボスだった彼だが、後に過去が公開され、人気が高まった。本シリーズ一の不幸な境遇に悩みつつも守護者となった彼に、同情の声は数多い。



ディズィーとの対戦開始前、相対している場面。対話の端々にも、悲哀と優しさが見られる。

石渡氏が語るテスタメント

義父とソルの関係に、カイほどではありませんが若干コンプレックスを感じていて、義父と本当の家族になりたい、という一心もあって……。可哀相なキャラです。その分、彼にはやはり幸せになってほしいという想いが僕の中にもあります。最初はシンプルに死神を表現しつつ、ジャスティス復活のサスペンス的なギミックとして生まれました。

<『AC』ボイスパターン>

登場1	ここから先には行かせない／まどろみに溺れるがいい／袖を脱ぐ気にはなれぬか
登場2	私に勝てると思うのか……？／己の力量をわきまえろ／うわばみにひさごだな浅ましい
登場（対ジョニー）	借りができたな　あの娘を頼んだぞ　ディズィーは……幸せか？
登場（対ディズィー）	幸せそうで安心したぞ……見失うなよ、そこがお前の居場所だ そんな笑顔もできたのだな……よせ、ガラではない……／いい家族を持てたな……いずれ……な
挑発1	限界を引き出せ　闘気がすすけているぞ　私に片膝付かせてみろ
挑発2	あさましい真似を……　燕雀に等しい……／うぬぼれが過ぎる！
敬意1	なるほど腕が立つ／生身にしてはやるな　力を使わねばなるまい
敬意2	楽しませてくれる……／抗えば苦しみが増すだけだ　まだ力を隠しているな
勝利1	天涯の地と知れ、関わるな　頼む、もう来ないでくれ／この森は汚させん
勝利2	もう……会うことも無いだろう　おごったな……　妙諦など無いのかもしれぬな……
敗北	うおおおおお　とっ……父さん……／力が……足りない……／ここで尽きるわけには バカな、この力が……？／このままでは…
ガード	ぬ／ん／ぬぅ／ふん／弱い……／無駄なことを／程度が知れる……／もっと攻めてみろ／それが限界か？
よろけ	く、やるな……！
ダメージ	く／う／ふぅっ／ふふ　ははは／クックック　なんだと？／ぐおあ！／バカな
カンチョウやられ	そぉおい！／何ィ!!?／わっ、私の秘密に近付くなっ
気絶	もらい過ぎたか……／効いているというのか……？／く、おのれ……

ダウン復帰	読めている！　ちぃ
サイクバースト（黄）	手加減はしない！
サイクバースト（青）	本気にさせたな！
攻撃	は　フッ！／ふん　そら　はぁ！／おぉお……　おとなしく退け　無益な……！　踊れ……！
ダストアタック	亡者よ！
通常投げ	いたしかたない　まだ懲りぬか　なぜ退くことができない？
ファントムソウル	避けられるか？　差し上げよう……　血に染まれ
グレイブディガー	グレイブディガー！
バッドランス	目障りだ！
エグゼビースト	エグゼビースト！
ウォレント	くるがいい……おおおお!!　止めておけ……おおおお!!／もう終わりか……？……おおおお!!
ルフトウォレント	おおおお!!
[illegible]	はぁあああああああ!!／ふふふふふふふ　目障りだ……！
ナイトメアサーキュラー	ナイトメアサーキュラー!!　冥界の血族よ!!
マスター オブ パペット	マスター オブ パペット！／いただこうか！／これで、抜け殻になる
一撃必殺技準備	多少遊び過ぎた……／大人しく帰ればいいものを……／終わりにしてくれる！
セヴンスサイン	セヴンスサイン　永久に眠れ！　消えて無くなれ!!

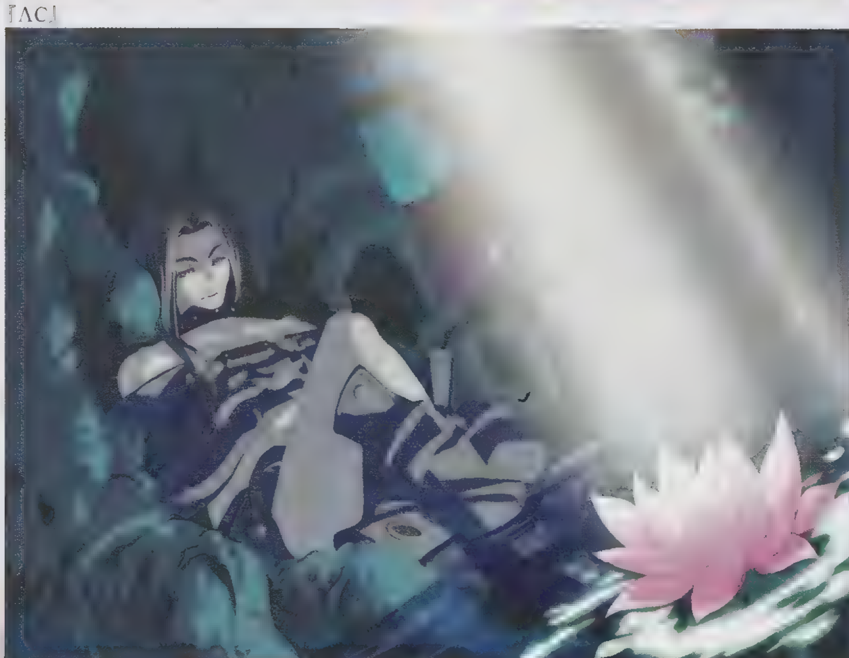
エンディングギャラリー

森で一人暮らしをしているためか、自然の静寂さをイメージしたカットが多い。

『ISUKA』



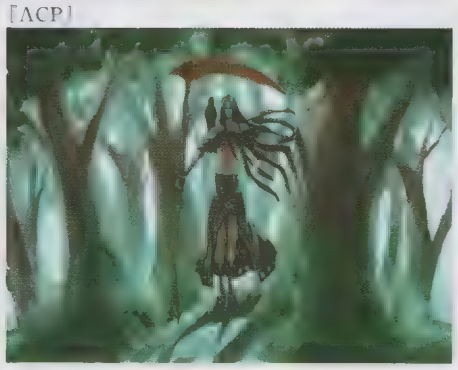
『AC』



『XX』



『ACP』



『AC』



『X』



Chapter 2 character

人類に破壊と混沌をもたらす造られし鬼神

ジャスティス

JUSTICE





PROFILE

身長：232cm　体重：221kg　出身：不明
血液型：解析不能　大切なもの：自分
趣味：睡眠　誕生日：9月2日
嫌いなもの：人間
CV：森藤卓弥（『GG』）、
　　桜庭わかな（旧名・緒川ゆみこ）（『GG XX』）



キャラクターの歩み

『GG』以前～『GG』

「あの男」が人間を素体として完成させた、完全自律型GEARの第1号にして究極形。あらゆるGEARを支配・統率し、敵国を蹂躙する完成型生体兵器となるはずだったが、完全過ぎた意思が人類からの独立に至り、すべてのGEARを率いて人類との種の存続を賭け、「聖戦」を開始する。だが戦争の最中、ソルに対する油断から次元牢に封印され、聖戦は終結。しかしテスタメントの暗躍により、第二次聖騎士団選抜試験を隠れ蓑に、復活を果たした。クリフとの因縁の対決には勝利するものの、その後力を解放したソルの攻撃によって完全に破壊され、謎めいた言葉を残して活動を停止する。

『X』以降

家庭用では過去のエピソードなどで、ゲストキャラクターとして登場。一部のifストーリーの中ではジャスティスのコピーなども作られているが、『2』へと繋がる正史上では、ジャスティスタイプのGEARは以降一度も現れていないとされる。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



ジャスティスを知るためのキーワード

素体：ジャスティスの素体となっているのは人間の女性であり、さらに「彼女」は破壊される以前、いずこかでディズィーを産み落としたという。ディズィーが家庭用のストーリーモードで、ジャスティスを「お母さん」と呼ぶのはこのため。なお、ジャスティスの素体の人物像については、今のところ不明である。

GEAR計画：ジャスティスの完成は、「あの男」のGEAR計画の頂点であるとされるが、その後の物語での態度から見るに、「あの男」にとってはその壮大な計画の一端に過ぎなかったらしい。『2』ではジャスティスのGEAR細胞が重要な存在になるが、「あの男」はそれも予測していたようだ。

GEARの制御：ジャスティスにはほかのGEARすべてを支配する能力があり、この能力にはテスタメントはもちろん、仮に復活があればDr.パラダイムなども確実に操られてしまう。ソルはジャスティスより以前に改造されたプロトタイプであるため影響を受けず、ジャスティスはこのことに動揺したところを次元牢に封印された。

必殺技紹介
（『GG』～『ΛCP』）

初代『GG』のボスの冠にふさわしく、リーチ、スピードに優れた数多くの技を揃える。史上最強最悪のギアの実力を存分に見せ付けてくれる。

ミカエルソード

登場作品　『GG』～『ΛCP』



片手を剣にして真横に振る技。閃光部分に攻撃判定は無い。リーチが長く、攻撃判定も強いのでけん制用に。

ヴァルキリーアーク

登場作品　『GG』～『ΛCP』



尻尾を前に構える、中段攻撃にも対応した当て身技。当て身成功時は追撃を決められる。当て身の発生は若干時間がかかるものの、技後の硬直が少なく使いやすい。

S.B.T

登場作品　『GG』～『ΛCP』
※『GG』ではストラックバックテイル



後ろに下がりつつ尻尾から電撃を発生させる技。技の出始めから無敵があり、防御手段として優秀。

N.B.

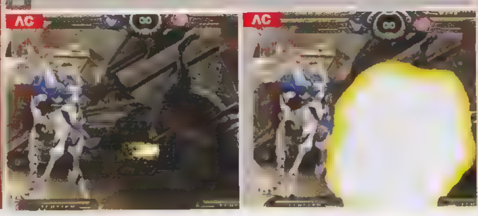
登場作品　『XP』～『ΛCP』



手から小さい火炎の弾を撃つ。S、HS版があり、弾速は遅いものの飛び道具を貫通する。

起爆

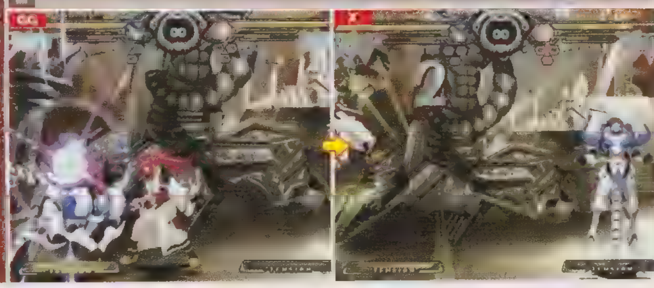
登場作品　『XP』～『ΛCP』



N.B.の追加技。任意のタイミングで爆発させられる上、爆発する範囲もそこそこ広い。

サベリアートランス

登場作品　『ΛCP』



超高速で突進する技。背後に噴射する炎も攻撃判定がある。突進速度が速く、ヒット時は追撃が可能。ガード時のスキも少ない。

ミカエルブレード

登場作品　『XX』～『ΛCP』



ミカエルソードの強化版で、こちらは青白い閃光部分にも攻撃判定が発生する。攻撃が端まで届くので射程が長く、ヒット時は追撃も可能に。

イグゼレイザー

登場作品　『GG』～『ΛCP』



超高速で突進する業。相手にヒットすると宇宙まで一気に連れ去り爆発させる。『GG』では殺界中の技なので狙いやすかった。『XP』以降も一撃準備モーションが短く、発生も早いので、十分に使える技だ。

インペリアルレイ

登場作品　『GG』～『ΛCP』



レーザーを下から上に向かって放射する多段の飛び道具。『GG』時代は必殺技だったが、あまりにも強力だったためか、『XP』から覚醒必殺技に。

ガンマレイ

登場作品　『GG』～『ΛCP』



両肩から極太の巨大レーザーを発射する覚醒必殺技で、『XP』以降はテンションゲージを100%使用するタイプになった。発生が遅いが威力は絶大。

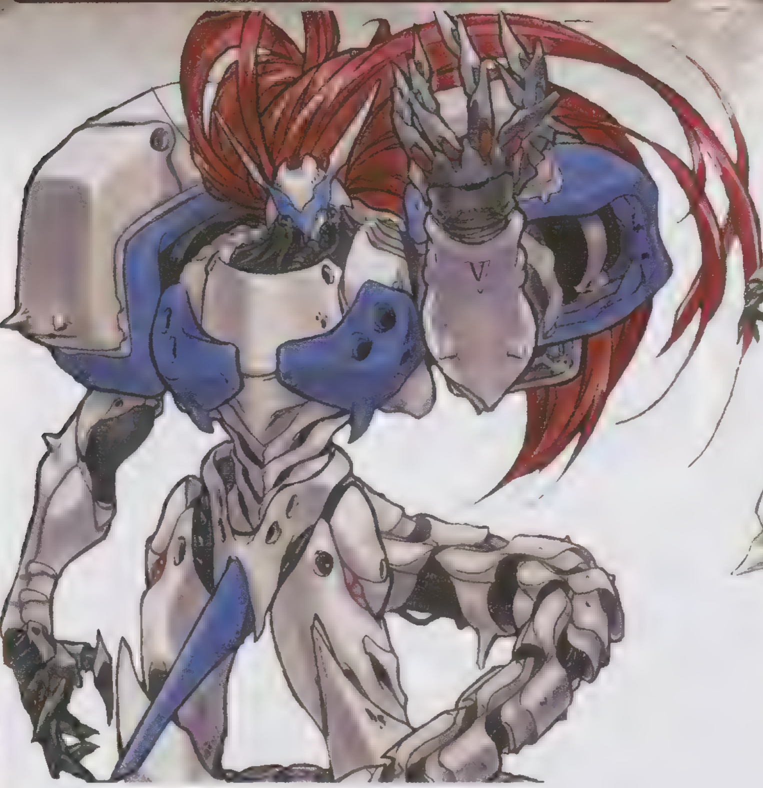
～キャラクター性能～

●すべての性能が凶悪!!

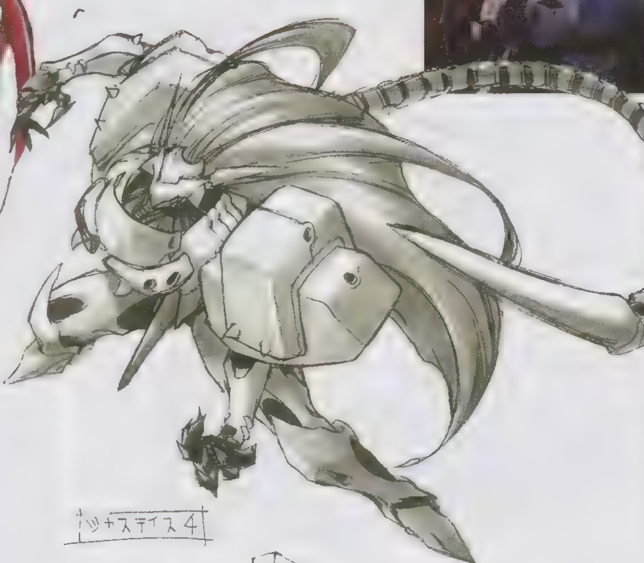
S.B.Tによる守りや、ミカエルソードのけん制、N.B.を基点に攻撃範囲の広いジャンプHSやDで攻め込める。高性能な必殺技の数々に加え、空中ダッシュが1回のジャンプで最大3回まで可能と、ミリアやチップをも凌駕する機動力を持つ。家庭用でしか登場しない分、その強さは本物。常に最強クラスのキャラとして君臨し続けている。

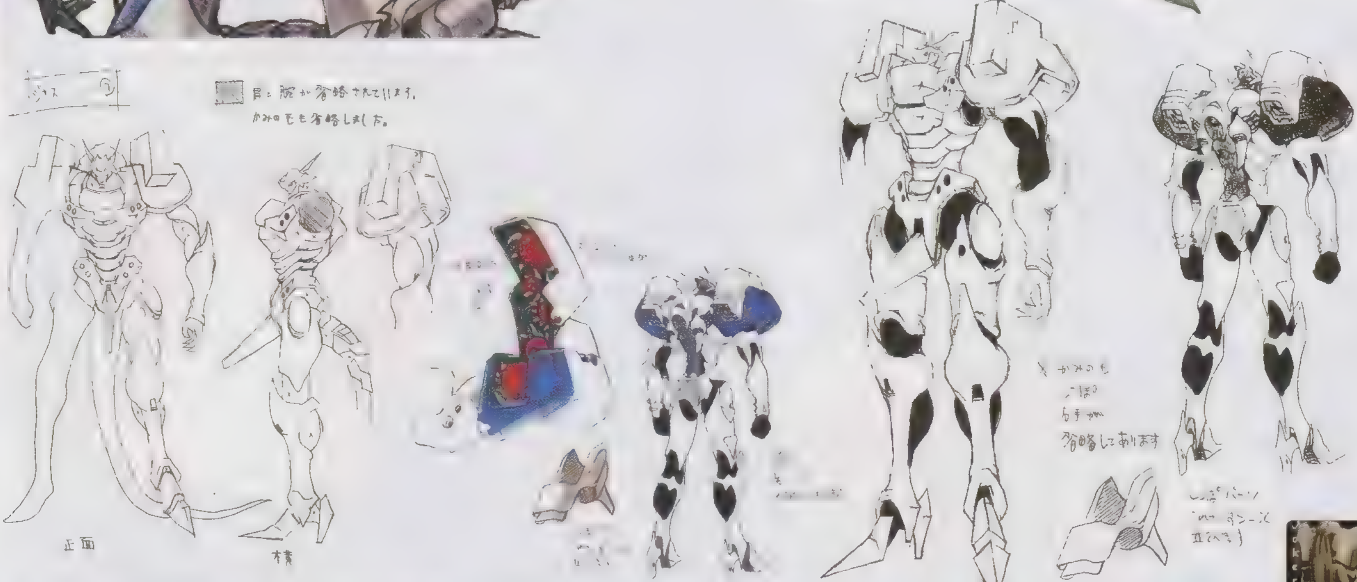
設定資料集

エイリアンのように、全身のパーツが自在に動く。最強最悪のGEARの名にふさわしい、凶悪なデザインだ。



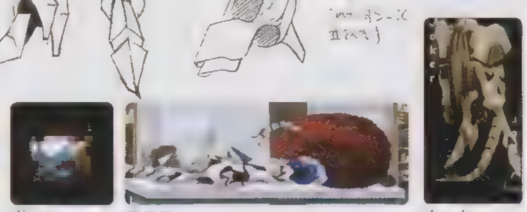






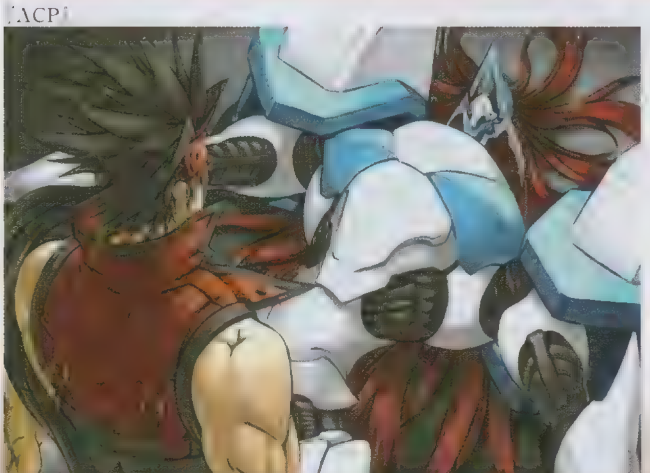
エンディングギャラリー

ソルと戦い、その生涯を閉じるジャスティス。彼女に去来する想いとは――!



ボール　アフロ　カート

[ACP]



ジャスティスの魅力

おそらく歴代対戦格闘ゲームの中でも、屈指の最強ボスだったジャスティス。設定と性能上のその強大さが生むカリスマに圧倒された思い出は、実に忘れがたい。



初代での強さは、筆舌に尽きぬ

石渡氏が語るジャスティス

ビジュアル的には『テ○カマンブレード』のようなキャラを作ってみたくて生まれたキャラです。設定としては、「彼女」はサスペンス的にも、テーマ的にも大きく関わるキャラクターで、今後もストーリーの鍵になると思います。ジャスティスのパーソナリティーなど、そういった部分もまた今後時計の針が進むにつれて、物語へ密接に関わっていくことになります。

復讐のため女を捨てた、隻腕の剣豪

梅喧

BAIKEN



PROFILE

身長：162cm　体重：45kg　出身：壊滅前の日本
血液型：B型　大切なもの：徳利
趣味：酒　誕生日：3月5日（仮）　嫌いなもの：狸の置物
CV：こおろぎさとみ（『GG』）、須藤みほ（『GG X』『GG XX SLASH』まで、米本千珠（『GGXX ΛCORE PLUS』）

キャラクターの歩み

『GG』以前〜『GG』

とある日本人施設がGEARにより襲撃された際、無残に殺された友人や家族の向こうに、一人の男が炎とGEARに囲まれながら静かに立ち、自分を静かに見つめている光景を目に焼き付ける。その後その人物が「あの男」であると突き止めると、女であることを捨て、復讐のために「あの男」の消息を追う修羅の道を歩む。その復讐の旅の途中、第二次聖騎士団選抜試験の会場にふらりと現れる。

↓

『X』

選抜試験の騒動やその後の状況、さらにはA国の賞金首騒ぎなどにもさしたる興味を示さず、行く手に立ち塞がる相手を下しながらひたすら旅を続けている。その原動力となっているのは「あの男」への憎悪ただ一つであり、それと関わっていない者に関しては、相手がGEARだろうがほぼ無関心である。

↓

『XX』以降

『X』と変わらず、スレイヤーやザッパなどの新たな「人外」の相手にも怯むことなく、「あの男」を探す旅を続けている。家庭用のifストーリーでは、執念の果てに「あの男」とまみえた後の物語や、復讐心から正気を失う話なども存在するが、正史上での『XX』以降の消息は、今のところ不明。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



梅喧を知るためのキーワード

あの男：あらゆる大事なものを奪っていった、梅喧にとっては純粋に復讐すべき相手。「あの男」の計画や、GEARの存在などは彼女にとっては二の次で、行動原理は「あの男」への復讐のみ。彼女の大雑把さはこの辺にも表れており、対戦時にテスタメントやディズィーにかける言葉からは、GEARへの憎しみなどは特に感じられない。むしろファウストなどの、奇人変人とひと括りにしている節がある。

義手：失った腕に代わり、旅の途中いずこかで手に入れ、装着した暗器型の腕。ほかにも使用している刀などを含め、梅喧が使用している武器や装備には、特殊な背景は一切無い。それでも神器やGEARの力を振るう相手に一歩も引かない戦いができるのは、復讐の一念から決死の覚悟で覚えてきた、我流の戦闘術の賜物なのだ。

畳返し：必殺技で何もない空間から呼び出す畳などは、これもまた法力によるもの。彼女の場合もまた、分類するなら「気」属性として扱われる、特殊な召喚術を本能的に使うことができるようだ。

必殺技紹介
（『GG』～『ACP』）

梅喧は刀や暗器を使って攻撃する和風系キャラ。ガード硬直をキャンセルして攻撃する必殺技を多く持ち、防御能力に長けている。

畳替し
登場作品 「GG」～「ACP」



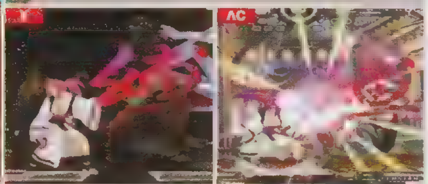
勢いよく地面を踏みつけると同時に畳を立てて攻撃する。空中でも使用可能で、畳を落下させる。

三枚畳替し
登場作品 「GG」～「ACP」
※GGでは畳替しチャージアタック



3枚同時に畳を繰り出す技で、攻撃範囲が広い。

縛
登場作品 「X」～「ACP」



「縛」の文字とともに掌で攻撃するガードキャンセル専用技。ここからさまざまな派生技へ移行できる。

縛・桜
登場作品 「XXS」～「ACP」



相手をダッシュ、ジャンプ不可能状態にする。

縛・月
登場作品 「XXS」～「ACP」



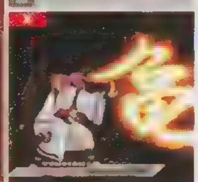
すべての攻撃をカウンターヒット扱いにする。

縛・[illegible]
登場作品 「XXS」～「ACP」



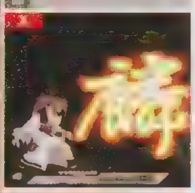
相手をガードできない状態にする特殊な技。

縛・亀
登場作品 「X」～「#R」



ヒットさせると相手をジャンプ不可能状態に。

縛・[illegible]
登場作品 「X」～「#R」



相手を必殺技使用不可能状態に陥らせる。

縛・龍
登場作品 「X」～「#R」



一定時間、相手の攻撃力を低下させる。

縛・鳳
登場作品 「X」～「#R」



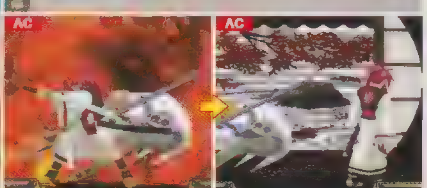
相手の防御力を低下させる効果がある。

縛追加攻撃
登場作品 「AC」～「ACP」



ボタンによって5種類の攻撃方法に変化する。

殺[illegible]
登場作品 「GG」、「XX」～「ACP」



『GG』では一撃必殺技、『XX』以降はコマンド投げタイプの覚醒必殺技で、背景が変化し敵に斬撃を加える。

画竜点睛
登場作品 「X」～「ACP」



『X』以降で使用できる一撃必殺技で、相手への突進攻撃がヒットすると演出に突入、障子が閉じられると同時に敵を一刀両断に処する。一撃必殺技にしては攻撃の発生が早く、相手の気絶時などに比較的狙いやすい。

妖斬扇
登場作品 「GG」～「ACP」



『GG』、『X』では空中で回転しながら刀で攻撃、『XX』以降は鉄扇で攻撃する。中段攻撃として利用する。

妖刺陣
登場作品 「XX」～「ACP」



刃物で前方を攻撃するガードキャンセル技。

回り込み
登場作品 「XX」～「ACP」



ガード硬直を消して相手の背後に回る技。

裂羅
登場作品 「X」～「ACP」



ガードキャンセル専用技で前方を刀で刺す。

斬[illegible]
登場作品 「X」～「ACP」



頭上を攻撃するガードキャンセル技。

[illegible]
登場作品 「AC」～「ACP」



前方へと跳びあがりつつ回転し、背後から相手を斬るガードキャンセル専用技。遠くを攻撃するのに便利。

蚊鉤
登場作品 「XX」～「ACP」



鉤爪を前方に投げて相手を引き寄せる技。

鈴蘭
登場作品 「XX」～「ACP」



上段ガードポイントを発生させつつ、ダッシュする技。『AC』ではガードキャンセル専用技に派生できる。

鉄斬扇
登場作品 「XX」～「ACP」



蚊鉤の追加技で、斬撃で相手を打ち上げる。

連ね三途渡し
登場作品 「GG」～「ACP」



「天」「地」「人」の掛け声とともに、敵を3回連続で斬る覚醒必殺技。『GG』ではガード不能な上に大ダメージを与えられる技として猛威を奮った。『X』以降では割り込みや、連続技の締めに使用された。

～キャラクター性能～

●防御に秀でたキャラ性能

梅喧の特徴は、なんと言ってもガードキャンセル専用技。ヒットさせれば攻めを切り返せる上、大ダメージを与えられる可能性もあるため、対戦相手にとってはプレッシャーとなる。相手に通常とは違う立ち回りを要求できるのは魅力だ。

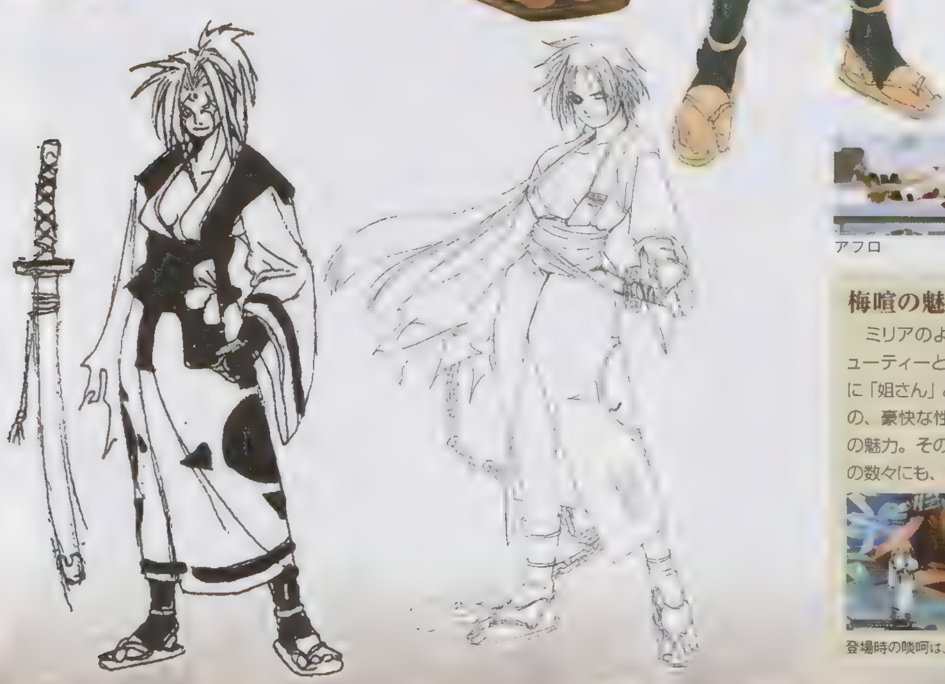


⬅攻撃ガード中に反撃をねらえるため、相手は安易に連係を展開できない。

設定資料集

剣豪らしく、常に帯刀している。洋服ではなく着物を着用しているのは、彼女なりのこだわりなのだろうか？







アフロ　ボール　カード

梅喧の魅力

ミリアのようなクールビューティーとは違い、まさに「姐さん」と言わんばかりの、豪快な性格と技が最大の魅力。その大雑把な暴言の数々にも、要注目だ。



登場時の啖呵は、相手ごとに異なる

石渡氏が語る梅喧

人道的なテーマではないと思いますが、身体的なペナルティーを背負った人間がそれを乗り越え、活躍していく強さを描きつつ、西洋的なイメージのキャラが多い中で、純和風のキャラを出したいと思って作り出したキャラです。最初は男で、無骨な侍だったんですが、アイデンティティーが確立しづらくて、試行錯誤の末に今の梅喧になったという感じです。

<『ΛC』ボイスパターン>

登場1	十六夜うなよ／すぐに黙らせてやるよ／面倒だね……抜きな
登場2	意気がんじゃないよ……若造が!／小娘が……!／トーヘンボクが……!／化けモンが……!／まがいモンが……!／いかれ女が／おっさんよぉ／え、えーと……／裸族が ´カラクリ人間が　怪我人がっ……怪我人じゃん
挑発1	やってらんねぇ／何なら鞘でやってやろうか?／タイガイにしろよ
挑発2	ままごとなら……一人でやんな／んーったく、興が冷めちまったよ／あーぁあ、見てらんないよ
敬意1	あの男よりも強い……／面白くなってきた……!／こいつは掘り出しものだよ
敬意2	前哨戦のつもりだったが風向きが悪いねぇ／こいつぁ、イケるくちだねぇ／はっはっは良いもん持ってん´じゃねーか
勝利1	見当違いか／不甲斐ねぇ　手間ぁとっちまった
勝利2	郷土に帰んな／腕が錆ちまう／つまらんモン斬っちまった
勝利3	お前じゃ役不足だ／腕慣らしにもならねえ／瑣末な死合いだぜ
敗北	あいつより強いってのか／こんなところで……／チクショウが!，情けねぇ……／テメェの勝ちだ……／やきが回ったぜ……／俺が……負ける?／あいつに会うまでは……／うわぁぁぁっ……
ガード	く／食らうかよ!／軽いな……／もやしが／そんなもんか／あまちゃんが!／しゃんとしろってんだ!
よろけ	た、耐えろ／こらえろ　裏をかかれたか!
ダメージ	くっ／ちっ／つっ／てぇっ!／けっ／っこの!／くそぉ!／いてぇ!／おあぁ!
カンチョウやられ	あ!　外国って怖いぜ　あほんだらぁっ
気絶	目が霞みやがる!／やっちまった……!／嘘だろ……
ダウン復帰	惜しかったねぇ!／まだまだっ!／それじゃだめだね
サイクバースト（黄）	ちんたらやってらんないよ!

サイクバースト（青）	うざいってんだろ?!
攻撃	は!　´ふ!，どうした?　ほら!　これなら!　おぉりゃあ!　馬鹿が!　じゃまだよ!
ダストアタック	手遅れさ・せいっ／はあああっ
通常投げ	なめてんじゃないよ!　死にな……　邪魔なんだよ!
畳替し	[illegible]
三枚畳替し	でやあっ!　三枚だ　終わりだ
妖斬扇	妖斬扇
妖刺陣	妖刺陣　させるかよ　うかつだな
回り込み	どこ、見てんだい?　スキだらけだよ!／こっち向きな!
裂羅	馬鹿が　単純だねぇ／いけると思ったか?
蛟鉤	かかった!　取った!　大物!
鉄斬扇	鉄斬扇!　ぼっとしてんじゃないよ!　もらったぜ!
縛	縛!　血……界……／少しだまんな
縛・桜	桜　散れ　こいつもどうだ
縛・月	月　散れ／こいつもどうだ
縛・鶴	鶴　散れ／こいつもどうだ
覚醒必殺技発動	終わらせてやるよ!　仕留めるぜ　ここだ!
連ね三途渡し	天……地……人／おら……おら!……オラァ!　三途の……駄賃だ……もらっとけぇっ
殺陣瞬幕	終わりだ　もう立つんじゃねぇ　幕引きだ
一撃必殺技準備	はあぁ!　南無……　逝っちまいな……!
画竜点睛	画竜点睛……，往生しな……，念仏を唱えな

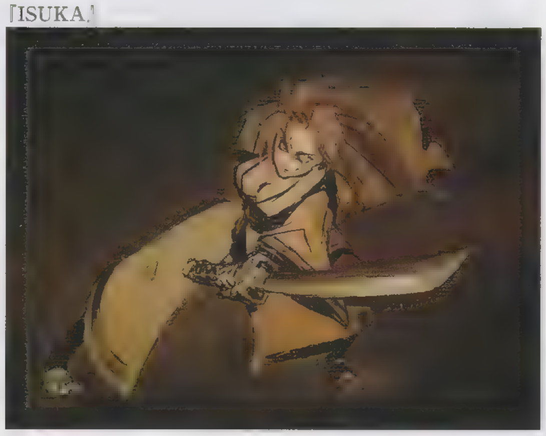
エンディングギャラリー

作品によって、さまざまな表情を見せる。「ΛCP」では、復讐に取り憑かれ正気を失う展開も。

『ΛC』



『ISUKA』

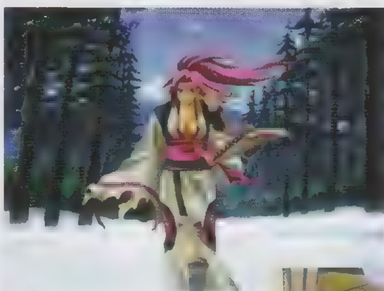


『XX』



『ΛCP』





『X』



『ΛC』

患者に救いの手を差し伸べるべく、世界を行脚する闇医者

ファウスト

FAUST





PROFILE

身長：282cm　体重：55kg　出身：不明
血液型：不明　大切なもの：不明
趣味：不明　誕生日：不明　嫌いなもの：不明
CV：近藤隆

キャラクターの歩み

『X』

世界最高の腕を持つ医師として賞賛されていたが、かつて医療ミスで1人の少女を死なせたことにより、狂気に陥り恐るべき連続殺人犯と化す。しかしその後、あることがきっかけで正気を取り戻し、奪ってきた命の重さから死をも決意するが、自らの死が贖罪にならないことを十分に理解しており、思いとどまる。そして、かつての医療ミスが何者かによる陰謀の一端であったと知った彼は、その真相の究明とともに、世界各地に神出鬼没して腕を振るう闇医者として、贖罪の旅を始める。彼の贖罪は真相を解き明かし、彼自身が自らに終わりを認められる、その日まで続く。

↓

『XX』以降

『X』から変わらず、贖罪の旅を続ける。礼節を重んじる態度を心がけているためか、ほかのキャラクターとも繋がりができているようで、カイなどの堅物の人物とも顔なじみになっているようだ。ifストーリーでは過去の医療ミスの真相に近付く物語も存在するが、『2』に至る正史内で解決を迎えたかどうかは不明。なお、『2』の設定資料集に掲載されているカイのショートストーリーには、普通の医師では対応できない「木陰の君」の出産に立ち会う、「数少ない理解者の1人である医師」が登場する。



●カラーバリエーション(『ΛCP』)

ファウストを知るためのキーワード

Dr.ボルドヘッド：その過去の設定や姿、数々の技に加え、カイやメイの発言から、ボルドヘッドとの同一人物説が色濃いファウスト。しかし原作内では一切言及がないため、その真相は闇の中だ。本誌の取材で石渡氏に伺った際にも、「それについてはドリームで（笑）」と、明言は得られなかった。

物質転移：対戦前の登場シーンを始めとして、ファウストの技には自身や物を自在に出現させるものが多い。このことについては小説版にファウストが登場した際に詳しく言及されており、これらは法力体系を極めた者にのみ許される、物質転移や空間歪曲と呼ばれる究極の法力とのこと。お茶目な性格に見えて、彼は世界有数の天才的頭脳の持ち主なのだ。

紙袋：特徴的な頭の紙袋のデザイン案については、かつて石渡氏が机の下で寝ている姿を見た開発スタッフが「君の将来はこんなだね」と描いた絵（紙袋を被った全裸のホームレス姿）が、非常に秀逸なものだったからだという。

必殺技紹介
（「X」～「ΛCP」）

その見た目どおり、人間とは思えないような奇抜な必殺技を数多く持つファウスト。中間距離～遠距離で使いやすい技を数多く揃えている。

レレレの突き
登場作品 「X」～「ΛCP」

リーチの長い技。ヒット時に追加攻撃が可能。

引き戻し
登場作品 「X」～「ΛCP」

レレレの突きの追加技。手前に引き寄せる。

オイッス！
登場作品 「X」～「ΛCP」

引き戻しの追加技。相手を上空に打ち上げる。

何が出るかな？
登場作品 「X」～「ΛCP」


懐からアイテムを取り出し放物線上に投げる。『X』では7種だったが、続編ごとにアイテムが追加され、『ΛC』では11種類になった。

声が小さい
登場作品 「X」～「ΛCP」

オイッスの追加技。上空へ高くジャンプする。

もう一丁オイッス！
登場作品 「X」～「ΛCP」

声が小さいの追加技で、相手を叩きつける。

槍点遠心乱舞
登場作品 「X」～「ΛCP」

体当たりのあと、メスに乗った状態になる。

愛
登場作品 「XX」～「ΛCP」

紙袋に爆弾を入れ、下に投げつける飛び道具。

メッタ斬り
登場作品 「X」～「ΛCP」

投げ間合い内で発動するガード不能の打撃技。

前からいきますよ
登場作品 「X」～「ΛCP」

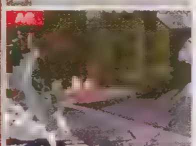
姿を消し、一定時間後に正面から攻撃する技。

ごーいんぐまいうぇい
登場作品 「X」～「ΛCP」

通常版と槍点遠心乱舞版の2種がある体当たり。

前方移動
登場作品 「X」～「ΛCP」

槍点遠心乱舞後に出せる、前進する体当たり。

後方移動
登場作品 「X」～「ΛCP」

槍点遠心乱舞後に出せる、後退する体当たり。

後ろからいきますよ
登場作品 「X」～「ΛCP」

姿を消し、相手の背後に出現して攻撃する。

上からいきますよ
登場作品 「X」～「ΛCP」

姿を消し、相手の上空から急襲する中段攻撃。

いきなりオイッス！
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」

すばやく跳び上がりチョップする、中段攻撃。

極小ジャンプ
登場作品 「XXS」～「ΛCP」

メスに乗った状態から小さくジャンプする技。

くびびよーん
登場作品 「X」～「ΛCP」

首を前方に伸ばす、メスに乗った状態での技。

ぐろーいんぐふらわ！
登場作品 「X」～「ΛCP」

花を咲かせてゲージを増やすメス乗り状態技。

レレレの超突き
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」

空中からメス乗り状態になって攻撃する技。

ここからが見所ですよ！
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」

画面端へ吹き飛ばすレレレの突きの追加技。

視聴者全員サービスぅ
登場作品 「ΛC」～「ΛCP」

ここからが見所ですよ！の追加技。

華だろ？俺、華だろ？
登場作品 「XX」～「ΛCP」

地面に華が出現する、メス乗り状態専用技。

なななにがでるかな！
登場作品 「X」～「ΛCP」

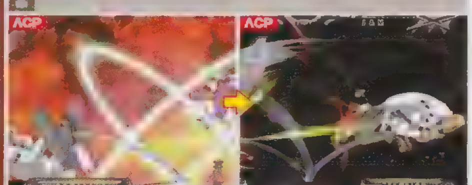
アイテムを連続で4個放り投げる、何がでるかな？の強化版。アイテムの出現確率はランダムだ。

刺激的絶命拳
登場作品 「X」～「ΛCP」

地面を泳ぎ攻撃する。ヒット時は宝箱が4個出現し、相手が選択。死神でダメージ、天使で自爆する。

今週のYAMABA
登場作品 「X」～「ΛCP」

診察台に相手を乗せてから爆破する技。『X』では相手をアフロにする技だったが、『XX』以降は演出が現在のものに変化。家庭用のEX版はアフロ演出のままなので、『XX』以降の登場キャラのアフロ姿は家庭用限定となる。

真・槍点遠心乱舞
登場作品 「XX」～「ΛCP」

EX版専用の覚醒必殺技。メスに乗ったまま、前後に何回も往復する。技後はメスに乗った状態にならず、追撃も容易だ。

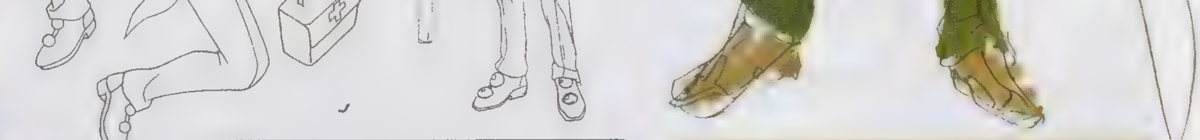
～キャラクター性能～

●アドリブを求められるけん制キャラ!!

通常技のリーチが長い上、必殺技もけん制、対空技とバランスよく揃っているため、堅実な闘い方を身上とする。また、代名詞ともいえる何が出るかな？は作品ごとにアイテムが増加。出現アイテムにより行動を変えられるのが強みだ。

設定資料集

緑のコスチューム、巨大なメスと、某人物を連想せずにはいられないデザインだが、その素顔は一体——?



カード



ボール



アフロ

石渡氏が語るファウスト

一度取り返しのつかない間違いを犯してしまった人間がそれを更正しようとしている時、周囲がどのように捉えていくのか、というのを、僕自身も見てみたいと思って生み出したキャラクターです。彼の場合はいろいろなことを自覚しているので、贖罪というものが意味を持つのか、そして自分が終わるタイミング、というものを日々考えていると思います。

ファウストの魅力

技の面白さはもちろん、奇想天外ながら紳士的という、そのギャップもまたファウストの人気の秘密。だれもが「ああ見えて善人」と称するのは、まさに人徳!



YAMABAの演出シーンなど
こう見えても、堅実な高性能キャラ。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	保険証はいりませんよ? ／秘密の……ファウスト／いい物を見せてあげよう
登場2	採決の時間ですよ～／私が来たからにはいろいろと保証できませんよ! ／ええ、何だ、あれだ、手術しましょう!
登場（対ザッパ）	ん～残念ですが、手遅れです
挑発1	厄介な患者だ　残念だが……／あなたは、治療費2倍にします
挑発2	顔・フラッシュ!!／貴方は病でんいる……／麻酔が足りないかな……
敬意1	治療費はおまけデス! ／ナウなヤングにバカうけ、もぉ退院していいですよ
敬意2	グッドでナイスですね／いけてますね／輝いてますよ!
勝利1	オペ終了、成功デス／明日が峠デス／処方箋は必要ないですね～
勝利2	さ、次行ってみよーう! ／ダメだこりゃ！／次の患者が待ってるのでな!!
勝利3	さよ～なら～／また会いましょう／次週をお楽しみに!
敗北	あーれー／また来週ー!!／いけずぅー／呪っちゃるー！／あはははははっ／世界遺産である私がやられるということはウンウンカンヌン! ／しぎゃぴぃー！／おぎゃぴぃー！
ガード	ぱっ／アイヤー！／びんびんくるわぁ！／イジメかっこわる!　感じるぅ～! ／そこは駄目!／きょお～!
よろけ	ぬぅはっ痛烈! ／ごふぁ、激烈!　せヴぁあっ猛烈!!
ダメージ	あっ／ひっ／ほっ／あいやっ！／いやン! ／ダメ! ／きくぅ～／刺激的!!　強烈っ！
カンチョウやられ	Gスポットぉ～!!! ／素敵! ／便秘治ったー！
気絶	ウミネコが飛んでいる……／きれいな星だ……／あれ? 気持ち良いぃ……
ダウン復帰	だから危ないって! ／ヒラリ／死ぬかと思った!
サイクバースト（黄）	おとなしくしてなさい!
サイクバースト（青）	むきー！
攻撃	うふ／ひゃはー！／おひぇ！／ぽいん! ／ざんげパンチ　私最高!!　ビバ私!
ダストアタック	カッキーン! ／ホームラン! ／流し打ち!
通常投げ	スッキリ! 塩味! ／ヌメっと! そう快／だっちゅーの!!
上から行きますよ落下時	おきゃひやぇー／イカせてあげましょう／シャゲー！
レレレの突き	オイッス! ／そ～れっ！
引き戻し	声が小さぁーい! ／ここで引く
声が小さい	もういっちょう! ／ナイストス!
もう一丁オイッス!	オイーッスぅ!!! ／アターック!
何が出るかな?	何が出るかな?
槍点遠心乱舞	紙袋アタック! ／ヘディング／100円だぁ!!!
前方移動　後方移動	おでこ! ／ぱぃん! ／ 10円かぁ？
極小ジャンプ	ホイっと! ／すすむくん／ビヨン
くびびょーん	首びよ～ん!
ぐろーいんぐふらわー	隠し技! ／花! ／にやり!
華だろ? オレ、華だろ?	花を踏まないでね／そして花! ／それ、夏休みの宿題です
ごーいんぐまいうぇい	ゴーイングマイウェイ! ／ゴーイング! マイウェイ! ／ゴーイング! マイ!　ウェイ!
愛	伏せろぉ！／愛を受け取ってぇ！／幸せをあなたに
メッタ斬り	ひゃはははははは!　切開しましょう! ／狂喜乱舞!
前・後ろ・上から行きますよ	行ってきます……ただいま／さらば! あれ、ここどこだ／呼ばれて～! ……飛び出て!
いきなりオイッス!	いきなりオイッス!
ここからが見所ですよ!	カッキーン! ／ホームラン! ／流し打ち!
覚醒必殺技発動	覚悟おし!! ／今日のびっくりどっきり!!! ／ファイナルアンサー？
な・な・な・何がでるかな!	な・な・な・何がでるかな! ／な・な・な・何でもいいや／数打ちゃ当たる
刺激的絶命拳	正解! ……ハズレぇー!!!! ／正解! ……惜しいっ!!　正解!……ざんねーん!!!!
真・槍点遠心乱舞	真・紙袋アタック! ／行きますよ! あらららららら一!　とうた! うらうらうらうらうぅうらー!!
一撃必殺技準備	ヒゲだろオレヒゲだろ　視聴率上げちゃうよ～!
今週のYAMABA	教訓、何ごとも控えめに／顧客動員数0 ／ボ、ボンバーヘッド……／あなた一人のアフロヘッド! 引くわぁ～／今回は準備万端! ／……おっ？／アイヤー！

エンディングギャラリー

世界各地を旅しているだけあり、エンディンググラフィックもそれを感じさせるものが多い。

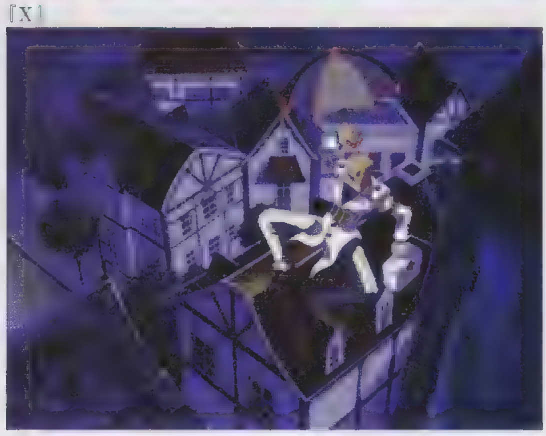
『ΛCP』



『ΛC』



『X』



『ΛC』





『XX』



『ISUKA』

金とイケメンに目が無い未来の大飯店店主

蔵土緑 紗夢

JAM KURADOBERI



PROFILE

身長：163cm　体重：不明　出身：中国
血液型：B型　大切なもの：厨房、青春、美形男子
趣味：料理、観察、研究　誕生日：2月8日
嫌いなもの：優柔不断な男、無知無学
CV：小森まなみ



キャラクターの歩み

『X』

中国料理界を二分する大飯店、愛情を重んじる「妃慈磨」と良質素材の美味を追求する「華堅」。しかし紗夢は同じ中国の見習い料理人としては、そのいずれの考えにも属さない存在だった。料理は作る過程や食材に関わらず、誰が食べても美味しいものであればいい。そう考える紗夢であったが、そう世の中に訴えかけるには、まずは自らの店を構えて名乗りを上げる必要があった。手っ取り早く店を構える資金を集めるにはどうすればいいかと考えていたところ、A国の賞金首の話を耳にし、即座にA国へと向かうのだった。

↓

『XX』以降

ディズィーがソルに倒された後、ジョニーたち快賊団に引き取られていったところで、「賞金首のGEARは自分が粉々に吹き飛ばした」ということにして、見事に賞金をせしめることに成功する。その賞金で自分の店を構えるには至ったようだが、その後は家庭用のifストーリーでロボカイに店を燃やされたり、カイのみならずブリジットを店員に勧誘したりと、相変わらず我が道を突き進んでいる姿が見られる。『2』の時代において、彼女が何をしているかは今のところ不明である。

●カラーバリエーション〔『ΛCP』〕



紗夢を知るためのキーワード

拳法：特に師匠の設定などはないが、紗夢の拳法の破壊力は、プレイヤーならば誰もが知っている通り。修練の果てに、「気」属性のものらしき法力さえも会得している。その拳法の切れは物語の中でも、あのスレイヤーをして「あるいは私をも滅しうるかも知れぬ」と言わしめるほどだが、おそらく本人はあまり気にしていない。

美形男子：とにかくワガママで自己中心的な紗夢だが、唯一の弱点として美形男子に弱い。カイとの対戦開始時の「あなた、ボーイやるよろし!」のセリフはもはや決まり文句だ。さらにブリジットの性別も一発で見抜き、「5年後また来るヨロシ!」と言う辺りもさすが。そういえば、『2』の舞台は『XX』の5年後だったような……。

烏龍茶の缶：彼女の頭の髪留めに使われているのは、なぜか烏龍茶の缶。ちなみにかつてはアルミ缶だったが、戦うたびに潰れてしまうので、『XX』の段階でスチール缶に変えたらしい。2つを洗って使いまわすエコロジー対策に加え、磁石がついて髪止めにもなるとか。

必殺技紹介
（『X』～『ΛCP』）

紗夢は拳法を利用して戦うキャラで、武器は使用しない。気を放出するような技や、一つの技を軸に別の技へ移行する必殺技が多い。

破斧（ほちふ）
登場作品「X」～「ΛCP」



攻撃を受け流す技。相手の技を反撃するのに使う。

朝凪の呼吸（あさなぎのこきゅう）
登場作品「X」～「ΛCP」



龍刃、劔楼閣、逆鱗を強化。『ΛC』は龍刃、劔楼閣、逆鱗の動作から、強化技へ移行可能にする。

龍刃（りゅうじん）
登場作品「X」～「ΛCP」



前方へ気をまとった飛び蹴りを放つ。移動距離が長くダメージが高いため、奇襲や連続技に最適。

劔楼閣（けんろうかく）
登場作品「X」～「ΛCP」



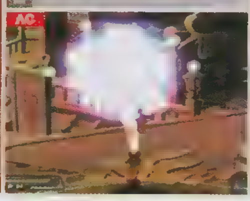
逆立ち状態で上昇しながら蹴りを放つ。無敵時間があり、割り込みに便利。

逆鱗（げきりん）
登場作品「X」～「ΛCP」



跳び上がりつつ炎のカカト落としで攻撃。中段なので、ガード崩しや奇襲に使いやすい必殺技だ。

朝凪の呼吸・極
登場作品「ΛC」～「ΛCP」



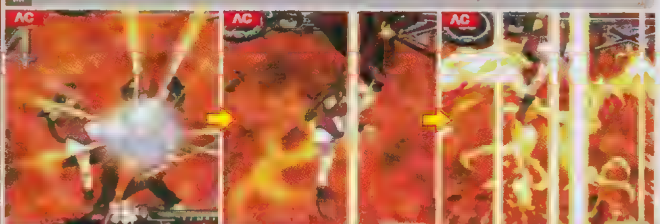
一度に二つの必殺技を強化する、朝凪の呼吸の強化版。

激・鷹嬰脚（げき・ほうえいきゃく）
登場作品「XX」～「ΛCP」



鷹嬰脚の強化版で、斜め下方向に強力な蹴りを連打する。

兆脚鳳凰昇（ちょうきゃくほうおうしょう）
登場作品「X」～「ΛCP」



前方への突進攻撃がヒットすると、連続攻撃を加えたあとに相手を打ち上げる覚醒必殺技。打ち上げ動作時に出現する鳳凰が特徴で、無敵時間が存在し、攻撃力も高い。

激・鳳凰昇（げき・ほうおうしょう）
登場作品「XX」～「ΛCP」



相手の前後を往復しつつ攻撃を加え、最後は鳳凰と共に上昇攻撃を放つ。

[illegible]（がせんこつ）
登場作品「X」～「ΛCP」



「天」「上」「天」「下」「唯」「我」「独」「尊」の掛け声と共に、相手に連続攻撃を放つ一撃必殺技。一つ一つの掛け声に紗夢のカットインが入る、名演出を備える。

爆蹴（ばくしゅう）
登場作品「X」～「ΛCP」



前方へ移動。ここから派生技へ移行できる。

回り込み
登場作品「X」～「ΛCP」



爆蹴からの派生技で、相手の背後に回り込む。

足払い
登場作品「X」～「ΛCP」



スライディングキックの要領で攻撃する。

百歩沁鐘（ひゃっぽしんしょう）
登場作品「X」～「ΛCP」



気をまとった拳で前方へ突進攻撃を仕掛ける。『ΛC』以降はフォースブレイク版もあり、奇襲に便利だ。

千里沁鐘（せんりしんしょう）
登場作品「X」～「ΛCP」



百歩沁鐘より移動距離が長い奇襲技。

万里閃拳（ばんりせんけん）
登場作品「XP」～「ΛCP」



前方に気の塊を発射する飛び道具。

拾参閃拳（じゅうほせんけん）
登場作品「XP」～「ΛCP」



打撃投げ系の必殺技で、成功すると拳を連打して相手にダメージを与える。ヒット時は相手を壁に吹き飛ばす。

鷹嬰脚（ほうえいきゃく）
登場作品「X」～「ΛCP」



前方下方向に落下しつつ蹴りを連打する。

蝶迅（ちょうじん）
登場作品「XXS」～「ΛCP」



空中で振り向きつつ前方にジャンプする。

崩砕（ほうさい）
登場作品「XXS」～「ΛCP」



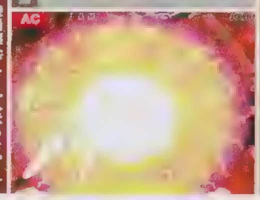
身をひるがえして相手の頭上に触れる投げ技。

懸崩嬢（れんほうきゃく）
登場作品「X」～「ΛCP」



掌から身体を覆うように気を放出する。ヒット数が非常に多い。

激・懸崩嬢（げき・れんほうきゃく）
登場作品「XX」～「ΛCP」



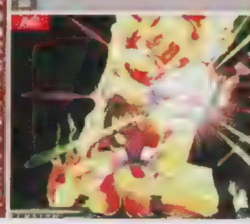
EXキャラの懸崩嬢で、単発攻撃に変化。相手を壁に吹き飛ばす。

[illegible]（とうさいひゃくれつけん）
登場作品「ΛC」～「ΛCP」



テンションゲージを100%消費する覚醒必殺技。相手に突進攻撃がヒットすると、99発の拳連打のあと、相手を打ち上げて100ヒット。決まれば拍手喝采の魅せ技だ。

激・[illegible]（げき・さいしんしょう）
登場作品「XX」～「ΛCP」



掌底を振り上げて相手をはるか上空へ吹き飛ばす。防御の要。

～キャラクター性能～

●爆発力を秘めた中華娘

武器を使用しないためリーチは短いものの、動きのすばやさと爆発力でその弱点を補っている。爆蹴、跳迅で相手を惑わせつつ闘えるのが面白いキャラだ。

Chapter 2 Character

設定資料集

拳法を駆使して戦うため、動きやすさを重視した格好の紗夢。どのポーズでも決まっている脚線美が魅力だ。





カード



ボール



アフロ

石渡氏が語る紗夢

あまり深い人間模様という設定はなく、現金主義というか現実的にいる凡人の考え方といいますか（笑）、本当に普通の人間です。こうした人物が、自意識の特化した人物と関わった際に生まれる魅力、そういった視点を描き出す存在です。夢はあるんですが、チップと違って彼女は真面目じゃないんですよ。俗なんです。『こち亀』の両さんみたいな感じで（笑）。

紗夢の魅力

唯我独尊の自己解釈を絵に描いたような娘ながら、可愛い掛け声とともに放たれる技の数々。破天荒なその行動と爆発力の高い性能が、常に注目を集める。



性格も攻撃力も、あまりに爆発的。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場 1	蔵土縁紗夢、ただいま参上アル
登場 2	拳はタダで食わしてあげる♪／私が勝ったら、タダ働きしてネ／ちゃっちゃと終わらせるよ！
登場（跳び込み）	ほぉう／ひょう！／ほわぁ！
登場（対カイ）	ウチの店、男店員足りない……あなた、ボーイやるよろし！／ウチの店、美形しか要らない……あなた、採用しても良いよ？／男でも美形は力仕事させないヨ、……時給 1020 円でどお!?
挑発 1	ほぉおぉぉ……／がっかりアル……／失せろ……
挑発 2	大したこと無いアル／それ、マジアルか？／単調な攻めね……
敬意 1	ふーん……／ふむ……／むぅ〜
敬意 2	少しはやるアルね／良い連係アルね／さばきにくい技ばかりヨ
勝利 1	おかわりはいかが？／皿洗い決定アル！／朝飯前アルね♪
勝利 2	ちょっと……やりすぎたアルね／生きてるアルか？／弱い……アルね
敗北	悔しい……／こんなところで……／負けた……？ 私が……／あああああぁぁぁ／手加減しらない人ネ！／チェーン店の夢が……
ガード	む／あ／ん／何それ　軽い……！／当たらないよ？／全然遅い／激甘ヨ！／単純すぎるネ
よろけ	およよよ
ダメージ	お／う／あ／あう／ううっ／アイやぁー／きゃあぁ！／痛いヨ！／止めるねネ
前のめりダウン	あややややや！
カンチョウやられ	あぁああ！／満漢全席！／乙女の純情が！
気絶	あうっアル／目が回るアル……／立てないアル……
ダウン復帰	無駄ネ！／危ないネ！／気を抜いたヨ……！
サイクバースト（黄）	じゃんじゃんいくアルヨ！
サイクバースト（青）	もう怒ったアル！
攻撃	やっ／はっ！／ハイッ！／ほう！／好（はお）！／ほあぁ！／あたぁ！／ここっ！
ダストアタック	スキあり！／油断大敵アル！／吹っ飛ぶよろし！

通常投げ	ゆるいね！　ほうぁ！／おほほほほっ
龍刃	龍刃！／フォワッチャー！
逆鱗	逆鱗！　ほわぁ！
剣楼閣	ほぉう／ひょう！／ほわぁ！
拾歩閃拳	ほあぁ！……拾歩閃拳／！あたぁ！……拾歩閃拳！／ここっ！……拾歩閃拳！
百歩沁鐘	百歩沁鐘！
千里沁鐘	千里沁鐘！
万里閃拳	万里閃拳！
回り込み	見える……！／遅い……！　残念♪
朝凪の呼吸	ハァ!!
祓斧	取った！
跳迅	上ッ　上アル／上よ
崩砕	見える！　上よ／はーい！
懲崩嬢	限界突破…！／もらった……／私の勝ちアル……
激・懲崩嬢	限界突破…！／もらった……／私の勝ちアル……
兆脚鳳凰昇	行くよ！……兆脚……！……鳳凰昇!!／大きいのいくアルよ！……兆脚……！……鳳凰昇!!　一点集中……！……あ〜たたたたた……！……おぅあたぁ！
激・鳳凰昇	……鳳凰昇!!／……おぅあたぁ！
砕神掌	激！……砕神掌!!　行って……らっしゃーい!!
激・砕神掌	激！……砕神掌!!／行って……らっしゃーい!!
激・鷹嬰脚	行くよ！　大きいのいくアルよ！／一点集中……！
一撃必殺技準備	この時が来たネ　お見舞いしてあげる　怨まないでね
我旋惚	天！上！天！下！唯！我！独！尊！

エンディングギャラリー

コックらしく、おいしそうな料理のグラフィックが多い。お腹が鳴った人も多いはず。

『ISUKA』



『ΛC』

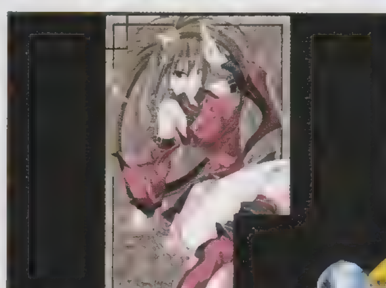


『X』

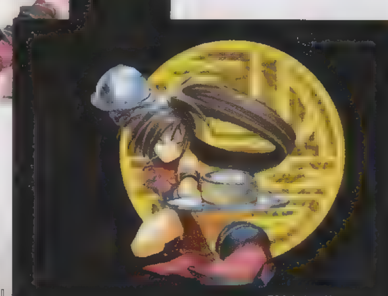


『ΛCP』





『ΛC』



『XX』



粋と人の絆を大事にする伊達男

ジョニー

JOHNNY

PROFILE

身長：184cm　体重：72kg　出身：アメリカ
血液型：O型　大切なもの：秘蔵のギターコレクション
趣味：いい女を探すこと　誕生日：10月24日
嫌いなもの：洒落の分からない奴
CV：若本規夫

キャラクターの歩み

『X』

13歳の時に父親をGEARに殺されたことで、戦災孤児となる。それまでも人に心を開かない性格だったジョニーだが、このことがきっかけでさらに自分の殻に閉じこもってしまう。しかし自分と同じ境遇の者が数多くいることと、彼らが誰しも1人で生きていけるわけではないということを知り、彼らのような人々にも、かつての父のように情を与えることができる存在になるべく、「快賊」の道を歩み出す。時は流れ、第二次聖騎士団選抜試験の際、メイを助けるため脱獄してきたジョニーはそのまま快賊団に復帰。あらゆる孤独な存在に手を差し伸べる活動の最中、A国の賞金首が「人を傷付けないGEAR」であると聞く。そのGEARは自分が救うべき存在かもしれないと、急ぎ駆けつける。

↓

『XX』以降

異形ゆえに孤独な存在であったディズィーにも、ジョニーは迷わず手を差し伸べる。その後も快賊団の活動は変わらず展開しているが、メイやメイにいろいろなことを吹き込まれたディズィーに弱みを握られ、（表面上は飄々としつつも）少々頭の痛い状況になっている。

●カラーバリエーション［ΛCPし］



ジョニーを知るためのキーワード

快賊団団長： ジョニーはジェリーフィッシュ快賊団の設立者であり、団長。ちなみに団長以外のメンバーが全員女性で、この辺は「全人類の半分は自分のもの」と考えるほどの女好きゆえか。また、快賊団はただの義賊ではなく、国際警察組織からアサシン組織にまで、すべからく広い人脈を持つ。そのすべてに対して中立を保ち、「俺は俺」とのスタンスを貫く姿は、見ているだけでも痛快だ。

幻影博文派燕月剣： ジョニーが使う居合斬りの流派。ジョニーは師匠・雲長博文からこの流派の奥義を継承した人物であり、その奥義は必殺技ミストファイナーに生かされている。なお、メイの同名の必殺技は単なる見よう見まねであり、直伝でも何でもない。

ジャパニーズとの関係： 家庭用のifストーリーでは、ジョニーはジャパニーズを巡る陰謀を知る重要な存在として、まったく別の顔を見せる。その中ではメイの生まれについての話も出ており、ジョニーがメイを拾った理由となっているようだが……。この逸話が正史なのか否かは、続編での登場があれば明らかとなるだろう。

必殺技紹介
（『X』～『ACP』）

ジョニーはコートに刀と、和洋折衷な雰囲気をかもしだすキャラクター。抜刀術「幻影博文流円月剣」仕込みの必殺技は、切れ味抜群だ。

ミストファイナー
登場作品 『X』～『ACP』



居合いの構えから足元、正面、頭上のいずれかを一閃する。グリッター イズ ゴールドを当てた回数で攻撃が強化される。

燕穿牙
登場作品 『XX』～『ACP』



空中で炎を宿らせた刀を斬り払う。

前方移動
登場作品 『X』～『ACP』



ミストファイナーの構えから前方に移動する。

後方移動
登場作品 『X』～『ACP』



後方に移動する、ミストファイナーの派生技。

構えキャンセル
登場作品 『X』～『ACP』



ミストファイナーの構えから通常状態に戻る。

ディバインブレイド
登場作品 『X』～『ACP』



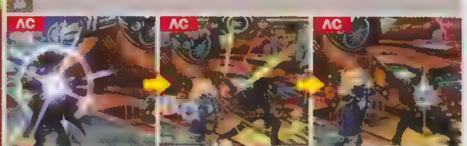
前方に大きく飛び跳ねてから下方向に炎を放つ。

空中ディバインブレイド
登場作品 『X』～『ACP』



空中から下方向に向けて炎の渦を発射する必殺技。

ジャックハウンド
登場作品 『XXS』～『ACP』



居合いの構えから前方へ突進しつつ攻撃。『XXS』では必殺技だったが、『AC』以降はフォースブレイクに。

追加入力
登場作品 『AC』～『ACP』



ジャックハウンドからの追加攻撃。

ジョーカートリック
登場作品 『X』～『ACP』



前方にカードを投げる一撃必殺技。カードがヒットすると相手をカード内に閉じ込め、一刀の元に斬り伏せる。一撃必殺技にしては攻撃発生が早いものの、投げるカードの打点が高く、相手のしゃがみ状態に当てにくいのが難点。なおカードを相手にヒットさせた際、キャラクターごとに変化する姿は違うので必見だ。

バッカスサイ
登場作品 『X』～『ACP』



霧を発生させ、ミストファイナーをガード不能にする。

キラージョーカー
登場作品 『AC』～『ACP』



ディバインブレイドからの追加技で、下方向を斬る。

グリッター イズ ゴールド
登場作品 『X』～『ACP』



前方にコインを投げる技。ヒット時はミストファイナーのレベル(威力)を上げる効果がある。

空中キラージョーカー
登場作品 『AC』～『ACP』



空中で前方下方向を斬る。連続技の要だ。

H.I.T.S.
登場作品 『XX』～『ACP』



跳び上がりながら蹴りを放つ。切り返しに使える。

叩き落し
登場作品 『XX』～『ACP』



H.I.T.S.からの追加技で、相手を地面にたたき落とす。

「それが俺の名だ」
登場作品 『X』～『ACP』



暗転演出後に刀を振り上げる覚醒必殺技。ヒットすると、ジョニーの頭文字である"J"を相手の身体に刻み込む。無敵時間があり、切り返しや連続技に重宝する。

紫雲の居合
登場作品 『XX』～『ACP』



空中戦用の覚醒必殺技で、前方下方向を刀で斬る動作。ヒットすると相手をロックし、刀を鞘に納めると同時にダメージを与える。暗転演出後の発生が早く、中段判定なので、ガードを崩す手段として使いやすい。

～キャラクター性能～

●動きに制限はあるが一撃が重い

ジョニーはリーチの長さが全キャラ中でもトップクラス。だがその半面、ダッシュが一定距離しか移動できないステップタイプのため、機動力が低いのが弱点だ。シリーズを通して攻撃力が高く、一撃を当てることができれば相手の体力を一気に減らせるので、そう快感は抜群。構えキャンセルやグリッター イズ ゴールドを使えば、相手に強力なラッシュを仕掛けられるのも特徴だ。『X』時代には、相手の起き上がりにバッカスサイを重ね、起き上がりにしゃがみHS→ミストファイナーを狙うガード不能連係で一世を風靡。この起き攻めのくり返しが非常に強力で、ミリアと並び、最強キャラの一角として君臨した。

設定資料集

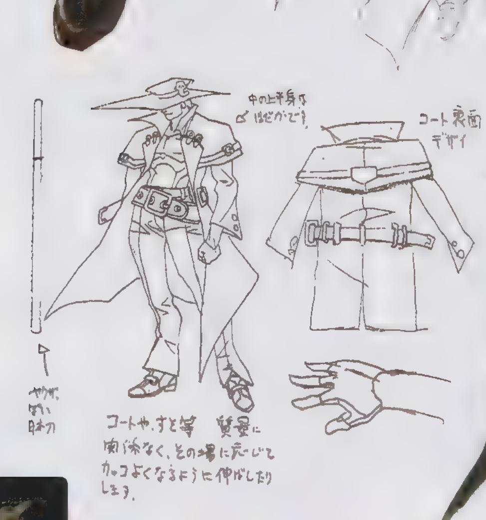
「クールなタフガイ」を体現したデザインのジョニー。居合い抜きの達人らしく、刀は手放せない。















カード　ホール　アフロ

ジョニーの魅力

本作随一の人情溢れる伊達男にして、居合の達人というクールな設定もあり、男女問わず高い人気を誇る。技が玄人好みで使用率が低いのが、唯一の泣き所



技のクセの強さも、実に彼らしい。

石渡氏が語るジョニー

メイと同じ「家族」がテーマの人物なんですが、メイは家族を体感していく立場で、周りがそれを見て家族とは何かを考える人物なんですが、彼の場合は家族というものを確かめるために、自分から行動を起こしていくキャラクターです。何をもって家族と呼べるのか、これは欺瞞なのか、などと悩みつつも大人として振る舞う、少しブルーが入った人物ですね。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	エレガントに決めるぜ……？／スマートに終わらせるか……／60秒だ、それ以上はいらない
登場2	ヒーローの条件は……最後に立っていることだ／カーテンコールは……受け付けないぜ？／先に言っておくが……俺はパーフェクトだぜ？
登場（対メイ）	勝負にプライベートを……持ち込むもんじゃないぜ……お、お前汚ねぇぞ！
登場（対ディズィー）	どこで覚えたんだそんな言葉……／それ以上は勘弁して頂戴……／馬鹿なぁ!!!
登場（対テスタメント）	そうだな、酒でも付き合ってもらおうか　未練か？心配しなさんな　気になるなら遊びに来ればいいさ
挑発1	ヘーイ！／マナーが悪いんじゃないか？／冷や汗くらいかかせてくれよ
挑発2	パーっと行こうぜ？／もっと派手にいこうぜ？／野暮な真似しやがって
敬意1	アンタなかなか……
敬意2	グッドだぜ……／キマってるぜ……／ブラヴォーだぜ……／エクセントリックだぜ……／ロマンチックだぜ
勝利1	ノリが悪かったな　あきらめが肝心だぜ？／その辺にしときな……
勝利2	ハッピーエンドの条件は……ハンサムが勝つことさ／センスが違うんだなぁ……センスが　俺を本気にさせたのは……ミステイクだったな
敗北	おおぉあああ！／アンビリーバブルだぜ……／派手にやられちまったぜ　未練だぜ／ナンセンスな結果だぜ　腕が錆びちまったか……
敗北（対メイ）	お前本気でやったろ……／手加減無しですか……／小遣い減らしてやるからな……
ガード	む　ほおぅ？／ん～／やるじゃない／どうした……？／それで終わりか？　おぉっとぉ！／その辺にしときな……／危ねぇ危ねぇ
よろけ	クリティカルじゃない!?／み、ミスったぜ！　しまったぁ！
ダメージ	つ／くっ／う／なにっ／ぅう／くぅお／おぉあ！　ぐはぁ！／ぐぽぉぁ！
カンチョウやられ	ごぽぉえあ！　俺はノーマルだぁっは！／18歳未満お断りゃぁ!!
気絶	な、なんか見えるぞ……／足にきちまった……／やつは……どこ……だ？
ダウン復帰	なかなかっ……！／惜しかったな　浅いぜ！

サイクバースト（黄）	アグレッシブが信条でな
サイクバースト（青）	シリアスにいくぜ!?
攻撃	フッ！／シュッ！／ふん……／はあ！　てぇあ！／もらった……／そこか……？　遅い
→+K	飛びな！／ザ・ドリルデンジャー！　はぁあああああああ！
ダストアタック	away!
通常投げ	飛んどきな！　ほらよ！　油断したな
ミストファイナー・上段	いい的だぜ？／そこだ　上か
ミストファイナー・中段	ミストファイナー！
ミストファイナー・下段	足元注意だ　そこか　下行くぜ？
前方移動　後方移動	ふっ　ふん！　いけるな
構えキャンセル	はっ　おっ　とっ
ジャックハウンド	ジャックハウンド！　まばたき禁物だ……　行くぞ！
グリダー イズ ゴールト	ふっ　ほら　いるか？
バッカスサイ	真髄を見せてやる……　ミステリアスに決めるぜ　少し面白くするか……
燕穿牙	燕穿牙！
ディバインブレイド	ディバインブレイド！　刮目しな　てぇい！
H.I.T.S.	H.I.T.／H.I.T.S／スクープ！
叩き落し	夢見心地だろう？／H.I.T.S DOWN!／甘いって言ってるでしょう
覚醒必殺技発動	デンジャーにいくぜ？／ロイヤルな夢を見せてやる　マーベラスにトキメクぜ？
「それが俺の名だ」	それが俺の名だ……／その目に刻み込め者パーフェクトだ……
雲張の居合	雲張師範直伝！キマってるぜ……／死角からの攻撃だ！
	ブラヴォーだぜ……／ワンダフルにいくぜ！エクセントリックだぜ……
一撃必殺技準備	チェック・メイトだ／何度も拝めるモンじゃないぜ？　伝家の宝刀だ……
ジョーカートリック	ジョーカートリック／THE END!　ジョーカーを引いちまったな……

エンディングギャラリー

メイたち快賊団の仲間と共にいるグラフィックが多い中、男の哀愁を感じさせるようなものも。

『ISUKA』



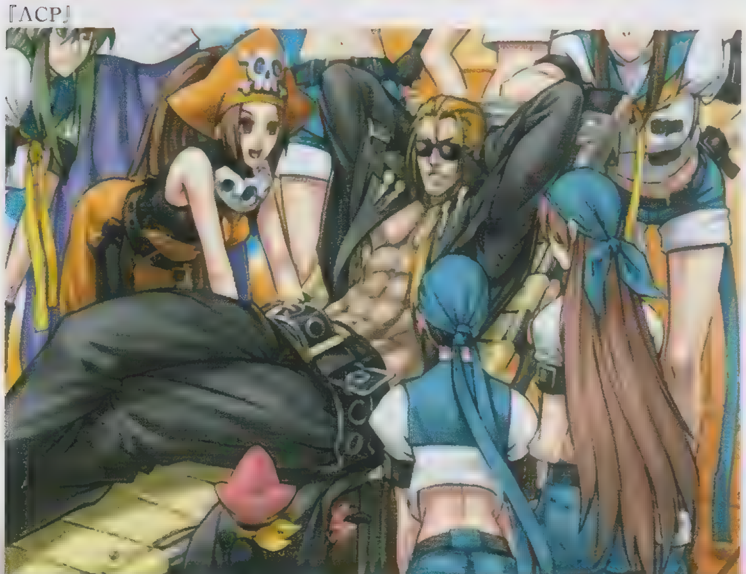
『ΛC』

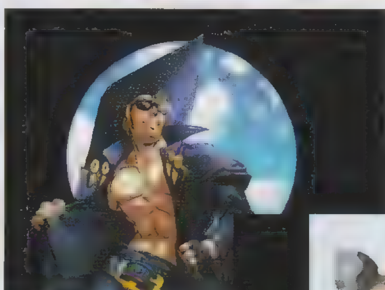


『X』

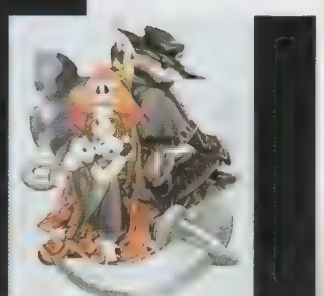


『ΛCP』





『ΛC』



『XX』

混迷の時代を飄々と舞い踊るジャパニーズ

御津 闇慈

ANJI MITO



PROFILE

身長：183cm　体重：68kg　出身：壊滅前の日本
血液型：B型　大切なもの：信念、自由
趣味：体を激しく動かすスポーツ、旅　誕生日：1月1日
嫌いなもの：天邪鬼、屁理屈
CV：五十嵐亨

キャラクターの歩み

『X』

この時代には珍しく、純粋な日本人の血を引く人種の一人。ジャパニーズと呼ばれる彼らは、かつてジャスティスさえも警戒し第一攻撃目標としたこと、高い確率で強力な潜在能力を持つことから、世界的な保護活動、ありていに言えば生活の拘束を強いられていた。それを受け入れる者も多かったが、闇慈は現状の自由を選択。自らの人種を偽り、かつて日本を滅ぼしたGEARの軍団を生み出したとされる「あの男」を探す旅を続けていた。その目的は復讐などではなく、「あの男」自身に出会うことで自らが抱いた考えの答えと、その興味を満たすことのみ。直情家の彼としては、それを確かめずにはいられなかった。

⬇

『XX』以降

『X』から変わらず、「あの男」に会うために旅を続けており、他のキャラとの会話中では飄々とした面のみを見せている。家庭用のifストーリーでは、イノを退け「あの男」のもとにたどり着き、GEARに関する自説を披露して目的を果たした。その後、「あの男」の計画に賛同するような描写もあるが、正史との関連は定かではない。『2』の時代の消息や動向についても、一切明かされていない。

●カラーバリエーション(『ACP』)



闇慈を知るためのキーワード

舞： 闇慈の戦闘スタイルは「舞」の動きを取り入れた、相手の攻撃を利用する返し技を中心にしたものとされ、ゲーム内でも反映されている。しかし石渡氏にしてみればこの表現は「失敗」だったとのこと。今後再登場の機会があるなら、完全なる「舞」を身に付けた彼が見られるかもしれない。

絶扇： 封炎剣などと同じく、アウトレイジから分割された8つの神器の1つで、「風」の法力を高める力を持つ。「簡単に言えば拾った」というのが石渡氏が語る入手のいきさつで、この経緯については、公表の機会が今のところないようだ。

あの男： 闇慈の明確な目的については、アーケード版の中ではあまり触れられていない。『2』に通じる正史から見ると、ifストーリーが多い家庭用において、『XX』で彼が「あの男」に述べた「ギアは兵器計画ではなく、人類を強化する計画」という仮説は否定されていない。これが正史だとしたら、非常に重要な伏線となるが……？

必殺技紹介
（『X』～『ACP』）

絶扇を武器に、舞うように戦う闇慈。風神から派生できる技や、ガードポイントから派生できる技など、変わったものが多いのが特徴だ。

必・覚 疾
登場作品 『X』～『ACP』



扇から蝶が出現する飛び道具で、ガードさせると相手の頭上から再度攻撃する。『#R』までと、『ΛC』のフォースブレイク版は2度目が中段技なのでガード崩しに役立つ。

必・覚 紅
登場作品 『X』～『ACP』



ガードポイントで攻撃を受け止め、回転しながら上昇する。『ΛC』以降はフォースブレイク版も追加。

必 蒼
登場作品 『AC』～『ACP』



ガードポイントから派生する地上突進技だ。

必 陰
登場作品 『X』～『ACP』



斜め前方にジャンプして空中の相手をつかみ、巨大な扇で挟む必殺技。ダウンを奪えるため、主に連続技の締めで使う。『XX』以降は、つかむ前にフォースロマキャンが可能。

必 戒
登場作品 『X』～『ACP』



両足を揃えジャンプして踏みつける。小さく跳ぶP版、大きく跳ぶK版があり、どちらもスキが小さい。

必 戒・壱式
登場作品 『XX』～『ACP』



風神の派生専用技。小ジャンプの戒をくり出す。

必 戒・弐式
登場作品 『XX』～『ACP』



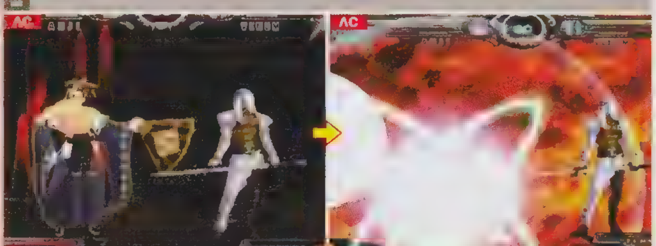
EX専用の戒。NORMALのK版と同性能。

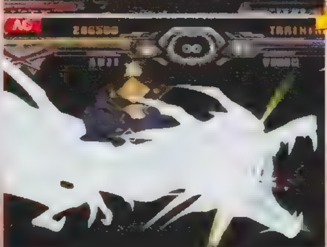
必 戒・参式
登場作品 『XXS』～『ACP』



EXで使える空中版の戒。ジャンプ直後に使うと強力。

一撃 絶
登場作品 『X』～『ACP』





画面後方に消えたあと、巨大な光の龍に乗って画面を横断する一撃必殺技。攻撃後、画面外から戻ってきて敬意モーションをとるため、ガードされると相手の一撃必殺技などでも反撃を受けてしまう。使うなら相手を気絶させた際など、確実にヒットする場面で使うこと。なお、『X』の闇慈は陰をくり返し決めて気絶を奪えたため、絶を狙いやすかった。

必 風神
登場作品 『X』～『ACP』



前進しながら体当たりを仕掛ける。HS版は長い無敵時間があるほか、EX版だと相手の裏に回り込む。

必 一足飛び
登場作品 『X』～『ACP』



前方に小さく跳ぶ移動技。風神から派生可能。

必 針・壱式
登場作品 『X』～『ACP』



垂直に跳び上がり複数の扇を投げつける、風神の派生技。『XXS』以降はフォースロマキャン可能だ。

必 凪刃
登場作品 『X』～『ACP』



風神の派生技で、相手の足元をなぎ払う下段技。

必 針・弐式
登場作品 『X』～『ACP』



空中で青い玉を発生させる。『#R』までは多段技、『XXS』以降は相手がバウンドするように変化した。

必 臨
登場作品 『XXS』～『ACP』



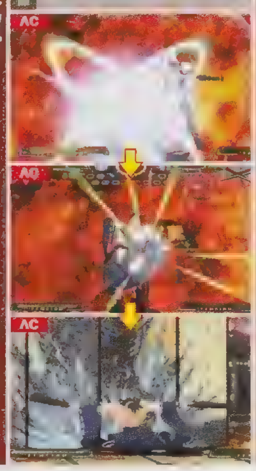
体を大きく広げて扇で叩きつける風神の派生技。

覚 一誠奥義「彩」
登場作品 『X』～『ACP』



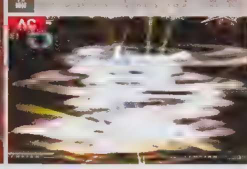
巨大な扇を回転させ、相手を挟んでフィニッシュする覚醒必殺技。シリーズにより、フォースロマキャン可能なタイミングが変化した。

覚 花鳥風月
登場作品 『XX』～『ACP』



舞うように4連撃を決める覚醒必殺技。ガードポイントで相手の技を受け止めたときに出せ、『ΛC』以降はフォースロマキャンできる。

覚 天神脚
登場作品 『XX』～『ACP』



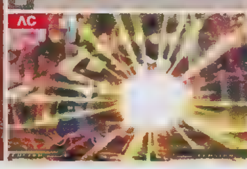
戒の強化版で、相手を踏みつけたあと回転する。

覚 天
登場作品 『X』～『ACP』



EXの天神脚で、無彩の派生技として使用できる。

覚 彩
登場作品 『X』～『ACP』



無彩の派生技の一つ。攻撃後さらに追撃ができる。

覚 無彩
登場作品 『X』～『ACP』



風神の強化版で、ヒットすると派生技で追撃が可能。

～キャラクター性能～

●疾を使った強力な攻め

『X』、『XX』、『#R』の通常版と『ΛC』以降のフォースブレイク版疾は、相手の頭上から降ってくる部分が中段技。ここの部分と同時に下段技を出せば、実質ガード不能の連係が可能だ。通常投げや足払いでダウンを奪ったあと疾を出せば、起き上がった相手にガードさせられ、ダッシュから通常技で固めて前述の連係に持ちこめる。『#R』まではこのパターンをゲージに関係無く狙えたので、闇慈の勝ち戦法として確立していた。

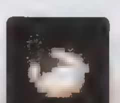
設定資料集

舞をモチーフとした戦闘スタイルを取っているだけあって、闇慈のデザインは風流なイメージが強い。




カード


アフロ


ホール

闇慈の魅力

飄々としたキャラはほかにも多いが、それに終わらず言うべきところは言う、熱血漢としての部分が共感を集めている。斬新な衣装や、舞いの動きも人気だ。


風神（HS）の扇を広げるフィニッシュシーンなど華麗な技も多い。

石渡氏が語る闇慈

非常に伊達男、といった振る舞いをしていますが、内側では非常に打算的な性格をしているんです。そのギャップを表現してみて、良い悪いではなく「こういう人物はどうなの?」と問いかけてみたい、と考えています。デザイン的には、ゲームに「和」を足したかったのと、チェーンを繋げていくのがまるで踊るように見えると面白いのでは、と考えました。

<『ACP』ボイスパターン>

登場1	始めっからトバシてくぜ？／手抜きすんなよ？　待たせたなあ
登場2	言い訳でも考えときな　何発俺に当たるかな……？　常勝不敗がモットーでね……
立ちポーズ	退屈だぜ……
挑発1	やる気がねぇなら帰んな！　なめてんのか……？　度胸が足りねぇ
挑発2	セコイ真似すんなよな……　降参ならそう言えっての！　しまいにゃキレるぜ……！
敬意1	いや～はは　たぁはは……／おいおいおい
敬意2	一本取られたぜ　かないませんなぁ　なかなかに舞うねぇ
勝利1	天地に無双の舞だ　義憤をして我に及ばず……／いつでも相手になってやんぜ？
勝利2	成敗！　未熟！　笑止！
敗北	コンチクショー!!　うおぁあああ！　何だとぉぉぉっ！　世界は広いぜ……／ドジったぜ……！　次は本気を出してやるぅ！
ガード	く　なっちゃねぇよ　ちいっ！／おいおい　脇を締めな！　稽古が足りないねぇ　腰が入ってねぇ
よろけ	こら、ちょっと、ほら！　や、これはちょっと……！　しまっ……、その、タイム……
ダメージ	なっ！／くっう　くお　てめぇ！　かはっ／いてえ！　うわあ　ごわぁあ！
カンチョウやられ	臨死体験！　またコレかよ!!!!　何か慣れてきた！
気絶	ち、ちょっと待て……　ま、まだやれるぞ……／か、かかってこいオラ……！
ダウン復帰	よっと！　やるねぇ　よいしょ！
サイクバースト（黄）	男を見せるぜ！　余興は仕舞いにするぜ！
サイクバースト（青）	血管切れたぜ！
攻撃	よっ　はっ　ほ　ハイ！　おぉりゃ！　せい！　おらよ！　とっときな！　でぇりゃあ！

ダストアタック	夢桜！　舞ってみな！／飛んじまいな！
通常投げ	ちょろちょろしてんじゃねえ！
疾	疾
風神	風神！
針・壱式	針！
針・弐式	針！
一足飛び	呆けてんじゃねぇぞ？
凪刃	凪刃！／失礼するぜ！／お留守だぜ！
臨	臨！
紅	紅！　因果応報！
戒	戒！
戒・弐式	戒！
覚醒必殺技発動	おぉし！大技いくぜ！　アレを出すかぁ！　奥の手発動！
一誠奥義「彩」	一誠奥義……「彩……」／一華咲かせな！……儚いねぇ……
天神脚	天神脚！
花鳥風月	花鳥風月　礼賛無用　いいもん見れたろ？
無形	無形
一撃必殺技準備	はぁぁあっ！　やるしかねぇっ!!　トドメといくぜ!!
絶	絶!!

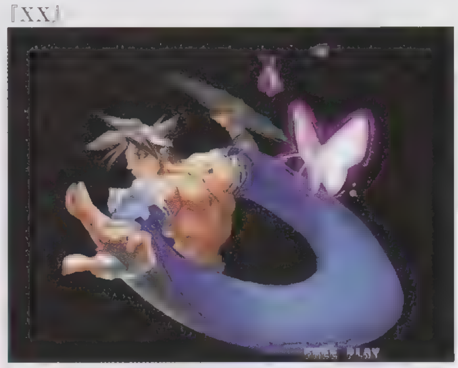
エンディングギャラリー

雅なグラフィックが多い中、『ACP』では『あの男』に協力して梅喧を監視する展開も。

『ISUKA』



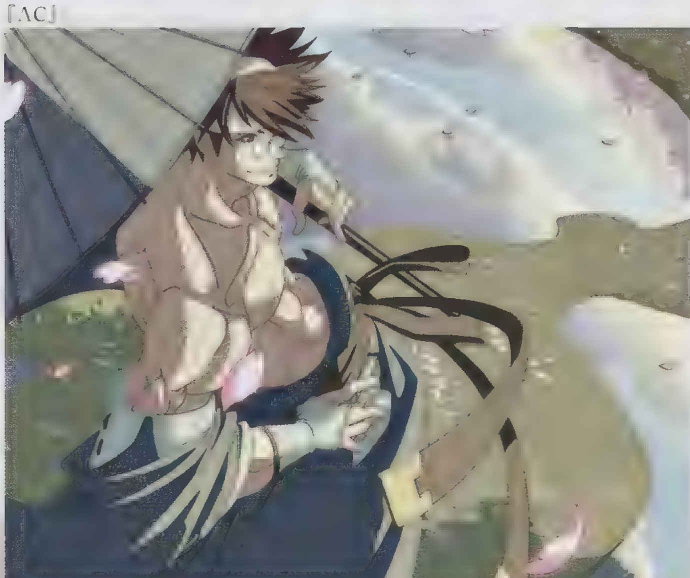
『XX』



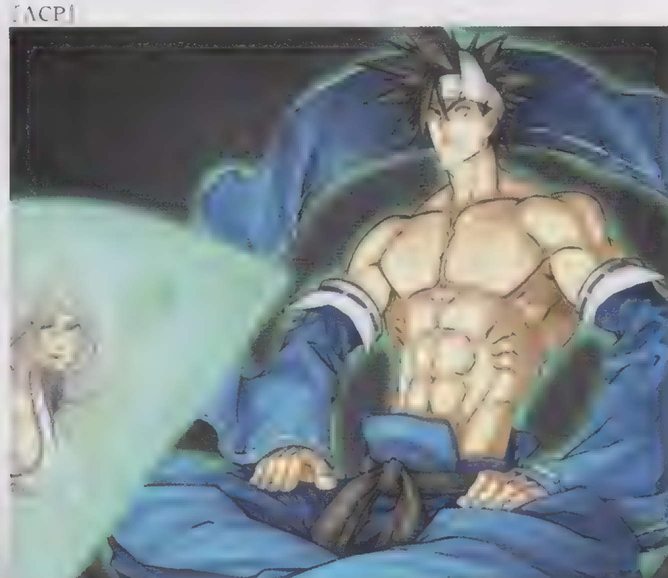
『AC』



『AC』



『ACP』



亡き主を想い組織の存続に尽力する迷い人

ヴェノム
VENOM



PROFILE

身長：179cm　体重：66kg　出身：アサシン（イギリス）
血液型：A型　大切なもの：ザトー、思いやり
趣味：読書、チェス　誕生日：孤児なので不明
嫌いなもの：血、ザトーに仇なす者
CV：八重田幹雄（『GG X』～『GG XX SLASH』まで）、
　　諏訪部順一（『GG XX ΛCORE PLUS』）

キャラクターの歩み

『X』

孤児だったが組織に拾われ、その一員となる。しかし、その繊細な性格から暗殺者としては開花しなかった。やがて組織から役立たずとして処分されそうになるものの、新たに組織の首領となったザトーによって才能を見出され、運命が一変。自らの存在価値を認めてくれたザトーに報いるため、絶対の忠誠を誓う。

しかし第二次聖騎士団選抜試験が終了した後、獄中からでさえ指示を伝えてきたザトーからの連絡が途絶えたため、組織内で不穏な噂が流れ始める。そんなある日、ザトーの帰還を信じるヴェノムの元に、ザトーらしき人物の目撃情報が入る。

↓

『XX』以降

情報の真偽を確かめるべく捜索の旅を続けた結果、ヴェノムはザトーがエディに支配されたことをを知る。組織の内部はさらに揺れ動き、創設者であるスレイヤーもまた、組織の現在の状況を快く思わず、組織の解体を目的に動き出す。だがヴェノムはザトーの死を乗り越え、彼が残した組織をまとめ上げていくことを固く決意し、組織存続の危機を乗り切ることに成功する。



●カラーバリエーション（『ΛCP』）

ヴェノムを知るためのキーワード

組織存続：アサシン組織はザトーを失うことで統率を失い、空中分解寸前の状態に追い込まれる。しかしヴェノムが新たな首領となることで、『XX』以降の時代も存続し続けることとなった。ちなみに石渡氏によれば、ヴェノムが首領になることで組織の体制も変化し、世界経済の動きにも大きく影響するような、各国家としても切り離せない、シンジケート的な組織へと変貌していくらしい。

ビリヤード：ヴェノムが使うビリヤードを用いた戦法は禁呪ではなく、独自に編み出したもの。ここに至るまでヴェノムは努力と試行錯誤を繰り返したらしく、ブリジット戦の勝利画面を見るに、かつてヨーヨーも武器の1つとして試したことがあるようだ。

ボール：無限に出現するビリヤードのボールは、法力で取り出しているものとのこと。この時代に戦う異能者のほとんどは、大なり小なり何らかの形で、法力を補助的に使用していることがほとんどだ。

必殺技紹介
『XX』~『ACP』

ビリヤードのキューとボールが武器のヴェノム。必殺技はボールを打ち出すものが多く、ボール生成を使えばさまざまな攻めが展開できる。

スティンガーエイム
「X」~「ACP」



ボールを水平に打ち出す飛び道具。弾速が遅いS版と速いHS版があり、『XX』以降はフォースロマキャン対応技だ。

瞬間移動
「X」~「ACP」



ボールの上に瞬間移動する技だ。

フェイント
「AC」~「ACP」



ボールを打ち出す必殺技の動作を即座に中断する。

カーカスライド
「X」~「ACP」



マッセの動作でボールを打ち出し、地面で反射させる技。『AC』ではフォースブレイク版が追加。

バンキングジャック
「XP」~「ACP」



キューをしならせて、その反動で跳び上がりつつ蹴り上げるEX専用技。出始めが無敵で、1段目のみ空中ガード不能なため対空手段として重宝する。

ダークエンジェル
「X」~「ACP」



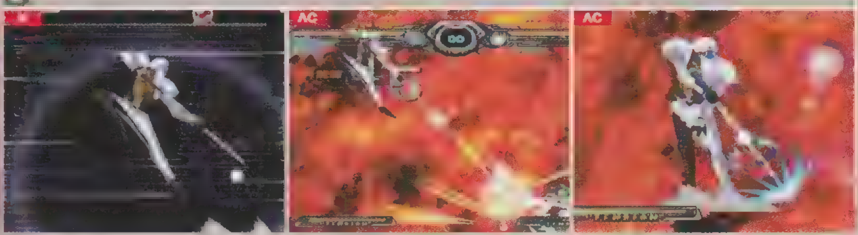
巨大な気弾を生成する覚醒必殺技。攻撃回数が非常に多い飛び道具で、ガードさせるだけでも体力を大幅にケズれる。また技後先に動けるので、ガード中の相手にガード崩しを狙うと強力だ。

タクティクアーチ
「XAS」~「ACP」



同時に5個のボールを生成する覚醒必殺技。生成されたボールは電撃を帯びており、多段ヒットする。

レッドヘイル
「X」~「ACP」



NORMAL版は空中から、EX版は地上で連続してボールを打ち出す覚醒必殺技。

ボール生成
「X」~「ACP」



画面上にボールを配置する。『XX』以降は空中でも使用でき、『AC』はボールの配置が変更された。

オブジェクトボール
「XX」~「ACP」



[illegible]

ダブルヘッドモービット
「X」~「ACP」



キューを前方に突き出し、回転させて前進する突進技。『AC』ではフォースブレイク版が追加された。

デュービスカーブ
「XX」~「ACP」



[illegible]

マッドストラグル
「X」~「ACP」



空中からキューで連続突きを放ちながら落下する技。[illegible]ガード崩しに便利。HS版は、着地後サマーソルトキックに[illegible]

デイムボゥガー
「X」~「ACP」



キューで相手を叩きボールに変化させて打ち出し、[illegible]遅いが、出始めに長い無敵時間がある。なお、ボー[illegible]

~キャラクター性能~

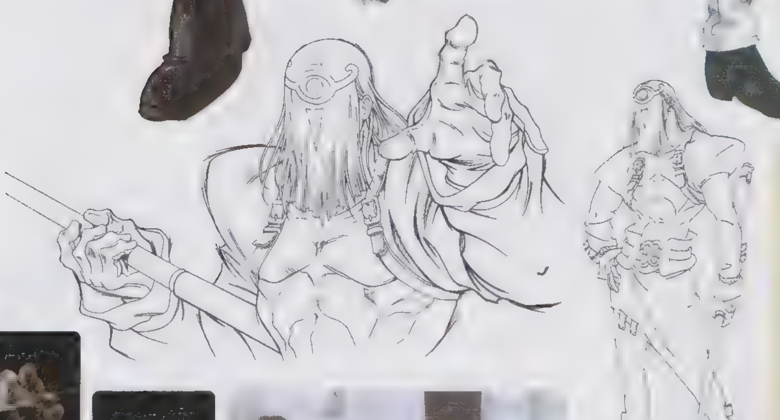
●ボールを使った多彩な立ち回り

[illegible]

設定資料集

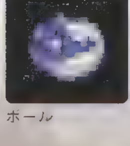
髪に描かれた瞳が印象的なヴェノム。初期設定では闇慈のように扇や、十字架を得物としていた。







カード



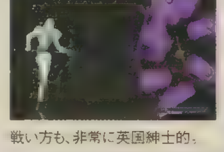
ホール



アフロ

ヴェノムの魅力

暗殺者ながら心優しく、非常に礼儀正しいという人物像が、主に女性の好感を集めるヴェノム。ザトーに関してはつい熱くなる点もまた、人間的魅力の一つ?



戦い方も、非常に英国紳士的。

石渡氏が語るヴェノム

彼自身は、や●いギミックキャラクターです（笑）。ミリアと同じように生まれたキャラですが、どちらかというとザトーの正当性を強調するためのキャラですね。デザインコンセプトとしては、動きで面白いものを見せたいとビリヤードを選択しました。最初はチェロを持たせたりしていたんですが、開発中に行っていたビリヤードの店で「これだ!」と（笑）。

<『ACP』ボイスパターン>

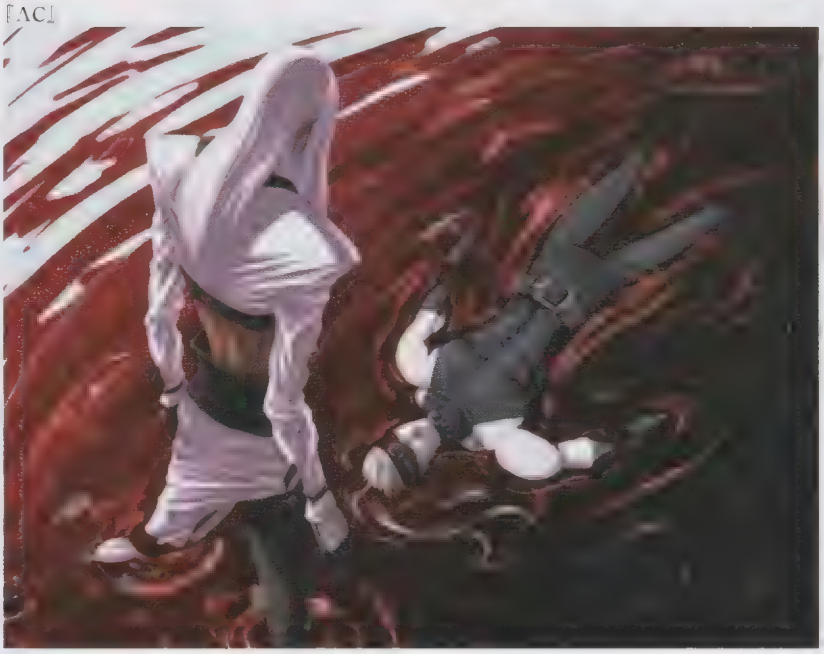
登場１	ブレイクだ……　君に用は無いのだが……　そこを退いてくれないか……
登場２	ハンドセーフを忘れないことだ　肩ならしになるか……　やむを得んか……
登場（対ミリア）	ミリア……あなたさえ居なければ！　もう、上司ではないあなたに、遠慮はしない　任務……いや、私の激情を止めてください！
登場（対エディ）	愚弄してくれたな……たとえムクロだけでも……返してもらうぞ!!
登場（対スレイヤー）	先輩風は吹かないでいただこう　我が心、既に屍ゆえに心配はご無用　忠誠を尽くす、それはあなたにではない
挑発１	プッシュアウトするのか？／キュー無しでも？　君は退屈だ
挑発２	休憩をはさもうか／それが君の戦法なのか……／お茶の時間にしたいのだが
敬意１	これほどとは……　驚いたな……　並の腕ではないな……
敬意２	ストロークから美しい　なかなかのセーフティーだ　危うくランアウトされるところだ
勝利１	ゲームセットだ……／９ボールゲットだ……／一度のチョークで十分だったな
勝利２	ふっおおおおお……
敗北	これまでかぁあっ！／ザトー様　不覚……！／シャフト一つおよばなかったか　あきらめるわけには……／誤算だった
敗北（対エディ）	ザトー様……、私が未熟なばかりに！　今おそばに……
ガード	ぬ　これはカットか？　軽い　浅はかな　避けるまでも無い　それで終わりか　読めているぞ
よろけ	ブロックか！／く、この威力……！
ダメージ	むっ！／む／ん！　くはっ　うお！　かっはぁあっ！　ぐぉあ！　うおぉ
前のめりダウン	ミスキュー　はっ　おぅ
カンチョウやられ	そのキューは規定違反だ　ふほおぉぉ？　あの方以外に……！

気絶	スクラッチしたか　気配が読めん！
ダウン復帰	こちらの番だな
サイクバースト（黄）	無駄な時間は省こうか
サイクバースト（青）	ファールを犯したな
攻撃	ふ　はっ　はぁ　とぅ　ほ　コーナーだ　サイドだ　イングリッシュ
ダストアタック	ゆくぞ……？
通常投げ	すまんな　スキッドさせてもらおう　フリーボールだな
スティンガーエイム	スティンガーエイム　スティンガー!!　ショット！
カーカスライド	カーカスライド!!　マッセ……!!
デュービスカーブ	デュービスカーブ！　死角を取ったぞ！　次か読めるか？
オブジェクトボール	オブジェクトボール　進化するぞ　殺してやる
ダブルヘッドモービット	ダブルヘッドモービット!!
マッドストラグル	ゆくぞ……？
瞬間移動	見誤ったな……！／ここだ……　そこではない……！
覚醒必殺技発動	時間を取らせたな……　覚悟を決めろ……
ダークエンジェル	ダークエンジェル!!　滅世のまなざしよ
レッドヘイル	レッドヘイル！
タクティックアーチ	タクティックアーチ!!（※ほか不明）
一撃必殺技準備	コールショットだ　深紫のレクイエムを……／でぇぇぇぇ
デイムボゥガー	デイムボゥガー!!　終わりだ！　もうトリックは終わりだ

エンディングギャラリー

ザトーに代わり組織をまとめてはいるものの、心の中は孤独で満たされている様子が伺える。

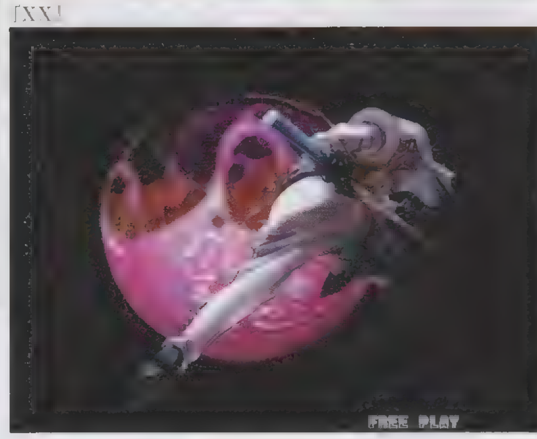
『AC』



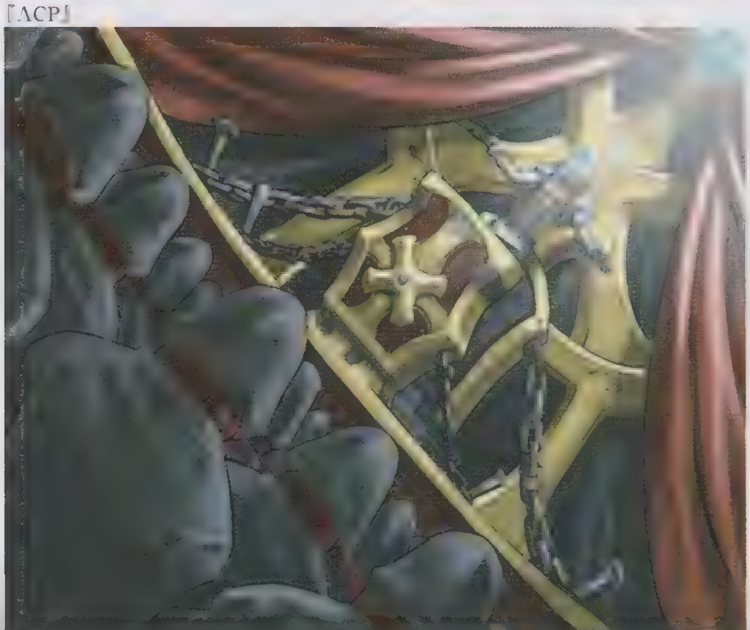
『ISUKA』



『XX』



『ACP』





『X』



『AC』

呪われし運命を背負いながらも希望に生きる少女

ディズィー

DIZZY





PROFILE

身長：167cm　体重：56kg　出身：不明
血液型：解析不能
大切なもの：育ての親、森の動物
趣味：羽の毛繕い（?）　誕生日：12月25日（仮）
嫌いなもの：密猟者
CV：藤田佳寿恵

キャラクターの歩み

『X』

ある村に捨てられていたディズィーは、当初はどう見ても人間の子供だった。身寄りのない老夫婦が彼女を育て始めたものの、その体と知能の急速な成長に、村人は恐怖感を覚える。やがて彼女の体には翼と尻尾が現れ、GEARとして処分されることが決定。しかし老夫婦は「悪魔の棲む地」と呼ばれる人が近付かない森にディズィーを匿い、以後彼女はそこで3歳（見た目はほぼ成人女性）になるまで隠れ過ごす。

しかしその棲家を人間に発見されてしまったため、以降賞金目当てに襲い来る相手を、怪我をさせないように撃退し続ける生活を余儀なくされる。テスタメントの協力を得つつも、日常生活を送ることに限界を感じていたころ、強大な力を持つソルによって倒されてしまう。しかしソルは彼女にとどめを刺さず、そのまま去っていった。

↓

『XX』以降

ソルに倒された後、その場に駆けつけたジョニーたち快賊団によって、仲間として迎え入れられる。お使いに食事当番にと忙しい日々を送りながら、彼女の存在を理解してくれる人物と触れあい、悩みながらも幸せに過ごすようになる。そして理解者の1人であるカイとは、種族の壁を越え次第に親密な関係になっていく。



Chapter 2 Character

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



ディズィーを知るためのキーワード

ハーフギア：人間とGEARの間に生まれた奇跡的な存在である上、家庭用ではジャスティスを見て「お母さん」と呼んでおり、母親がジャスティスであることは間違いない。なぜこのようなことが起こったのか、父親は誰なのか……。それらの疑問もまた、ジャスティスの名がGEAR細胞ともに重要な意味を持ちつつある、『2』以降の作品で明かされるのかもしれない。

ネクロ&ウンディーネ：ディズィーの両翼に宿る人格の名前。ハーフギアであるディズィーのGEARとしての本能部分はこのように本体の意識から分離し、独自の防衛機能として稼働している。ネクロは攻撃的で、ウンディーネは温厚な性格。反対の性格の二者は仲が悪く、反発しあうことしもしばしば。

悪魔の棲む地：かつてGEARが拠点として暴れていたため、人が恐れて近寄らなくなった森。ディズィーが去った後もテスタメントがここで静かに暮らしており、ドラマCDではディズィーがここへ再び遊びに来るエピソードなどもある。

必殺技紹介
(『X』~『ACP』)

空中ダッシュとバックステップを2回出せるため、機動性が高いディズィー。必殺技もラッシュがかけやすいように、飛び道具を多く備える。

魚を捕る時に使ってたんです
『X』~『ACP』



両腕を振り下ろし、離れた場所の地面から氷柱を発生させる。ダメージが高いうえにダウン復帰不能時間が長く、奇襲や連続技の締めに使える。ディズィーの主力必殺技だ。

木の実をとる時に使ってたんです
『X』~『ACP』



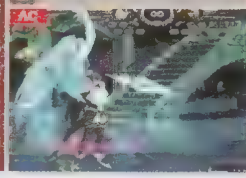
頭上に雷を帯びた球体を設置し、一定時間後に相手方向へ飛んでいく。空中や遠距離にいる相手へのけん制に使う。

木の実をとる時に使ってたんです(停滞)
『XX』~『ACP』



雷を帯びた球体を停滞させる。

木の実をとる時に使ってたんです(発射)
『XX』~『ACP』



相手方向に氷の刃を飛ばす、飛び道具系必殺技。

射出
『XX』~『ACP』



停滞時にボタンを離すと刃が相手へ発射される。

よく話し相手になってくれます
『X』~『ACP』



水色の貝のようなもの生成して攻撃させる。ボタンによって大きく攻撃方法が異なり、P版、K版は噛み付き攻撃、S版は空中からレーザーを発射、HS版は地上に近い高度でレーザーを放つ。なお、『XXS』からEXキャラには、泡を生成するD版が存在する。

はじめはただの明かりだったんです
『X』~『ACP』



青い炎が宿るたいまつを回転させつつ飛ばす。飛び道具の軌道はU字、山なりと二つある。

独りにしてください
『XX』~『ACP』



空中に泡を設置。通常版はボタンで動きが変わり、フォースブレイク版はディズィーの方に動く。

ミカエルソード
『XX』~『ACP』



巨大な剣のようなものを振り下ろす。スキは大きいものの、攻撃発生が早く連続技に使いやすい。

ネクロ怒った場合
『X』~『ACP』



地面に設置した紋章に相手が触れると発動する覚醒必殺技。ヒットすると相手を棺の中に閉じ込め、さらにネクロが光の矢で追撃を加える。EXキャラのものは性質が異なり、当て身技になっている。

インペリアルレイ
『X』~『ACP』



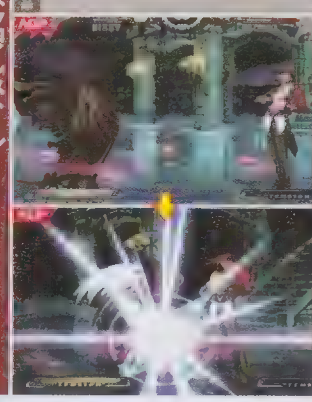
巨大な火柱を連続して発生させる。通常キャラとEXキャラで性能が異なり、前者は発生が早いものの無敵時間が短く、後者は無敵時間が長いので切り返しに使いやすい。

ガンマレイ
『X』~『ACP』



テンションゲージを100%消費する覚醒必殺技で、ネクロがレーザーを射出したあと、ディズィーが巨大なレーザーを発射する。攻撃発生が極端に遅いので当てること自体難しいが、クリーンヒットさせたときのダメージはかなりのものだ。

ネクロインストール
『XX』~『ACP』



ネクロの力を宿してパワーアップする。相手の攻撃に対してのけぞらなくなり、防御力、スピードがアップする。

力が…抑えきれない…
『AC』~『ACP』



雄たけびを上げると共にディズィーの力が暴走し、攻撃がヒットすると相手を吹き飛ばして一撃でK.O する。準備動作を必要としない一撃必殺技で、テンションゲージがMAXの時のみ出すことができる。攻撃発生が遅く、実戦で当てるのは難しい。

~キャラクター性能~

●遠距離戦に特化した性能

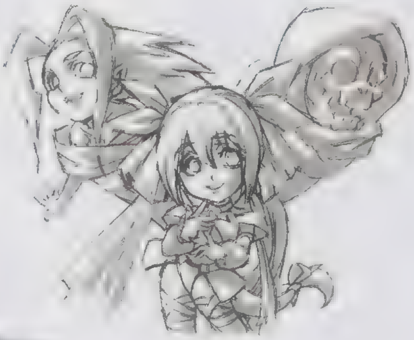
ディズィーはいくつもの飛び道具を持っており、遠距離から相手を攻撃する能力が高い。反面防御的な必殺技が少なく、接近されるともろい一面も併せ持つ。飛び道具の射出パターンを増やして、いかに相手を近づけないかが勝負だ。

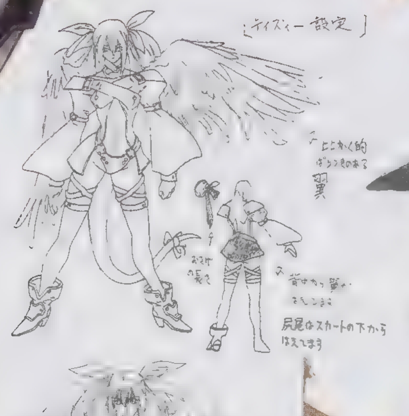
設定資料集

シリーズの女性キャラの中でも、かなり露出度の高いコスチュームを着用している。何気にセクシー？
















ボール


カード


アフロ

石渡氏が語るディズィー

生まれながら選択できなかったものを背負った人間が生きていく上で考えることを、皆に見てほしいという気持ちから生まれたキャラクターです。彼女自身は至極真っ当な人間性を持っていながら、忌み嫌われてしまう存在なんです。そういう人物が幸せを掴むために、何ができるのかということを描き、共存のための一助とは……などと考えてみてほしいと思っています。

ディズィーの魅力

ボスキャラとして登場した際にプレイヤー全員が受けた衝撃は、そのまま現在も人気の一因となっている。外見や技とその性格のギャップは、今なお新鮮だ。


一撃必殺技の極太ビームなど母親譲りの技は、非常に強力。

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場 1	また後でね……、危ないから下がって　遊んでおいで
登場 2	今日は掃除当番なので……／おなべに火をかけっぱなしなので……／人気小説の新刊をお願いされているんです／オープンセールを任されちゃって……／今日は食事当番なので……／今日は打ち上げとかで……
登場 2-2	早く帰りたいんですが……／みんなを待たせたくないんです／長くは居られないんですが……
登場（対ジョニー）	あれ？今日は「しけこんだ」んじゃないんですか？／メイが弱点を教えてくれました……／ええと……、あの本没収しますよ！
登場（対テスタメント）	はい、みんな仲良くしてくれます・あなたが……、くれたんですよ／ジョニーさんが「一度遊びに来い」って言ってました
挑発	お願い二人ともやめて／いい子だからやめて／まだ続きそう……？
敬意 1	それほどの力があるのに……／あまり刺激されるとこの子たちが……／暴力は何も生みませんよ？
敬意 2	あ、ウンディーネ、大丈夫だよ　なぜかネクロが喜んでます／５時までに帰らないと、みんな腹ペコで……
勝利	みんな、勝ったよ／あの、もう帰ってもいいですか？／いけない、夕飯に間に合うかな
敗北	どうして……／お母さん……／お父さん……／きゃあぁああ！／みんな……さよなら……／お当番が……
ガード	く！／やめて……／お願い、これ以上……
よろけ	あれ？何が……
ダメージ	う／あ／ん／きゃっ／いやっ／ああ！／あぁあ！／きゃあ！／うぅぐ……!!

カンチョウやられ	あーぁ　これは何　？　大人－こ
気絶	しっかりしなきゃ……　はぁ、ぞうきんがけ残ってた……　はい、ニンジンとタマネギですね　・？
ダウン復帰	やっ！　あぶない　すごい
サイクバースト（黄）	みんなのために！
サイクバースト（青）	やってくれたな！　どうしても負けられないの
攻撃	あっ　いけない……！／ダメっ!!
ダストアタック	なに？／どうしたの？
通常投げ	お願いやめて!!
はじめはただの明かりだったんです	ネクコ
魚を捕る時に使ってたんです	はいっ！／ウンディーネ！
よく話し相手になってくれます	出てきて　ねぇ　お願いね
ミカエルソード	この剣！　天使の力！
ネクロ怒った場合	俺は加減を知らんぞ　下衆どもが……　生きては帰れんぞ
覚醒必殺技発動	ダ・・メ・……抑えきれない……ダメ……逃げて……ください……
ガンマレイ	もう　誰も傷つけたくないの……きゃああああ！　どうして……こんな力、要らないのに…　あ　あ　あ　ごめんなさい……みんなが餓死しちゃうから……！いやぁあああぁ！
力が…抑えきれない…	いやっ……ああ……　抑えきれない…

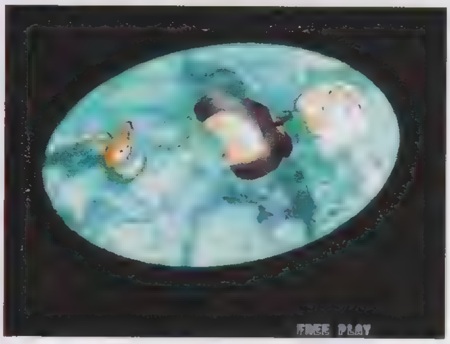
エンディングギャラリー

幸せそうなグラフィックが多い中、「ΛCP」の1コマは、『2』への布石を感じさせる。

『ISUKA』



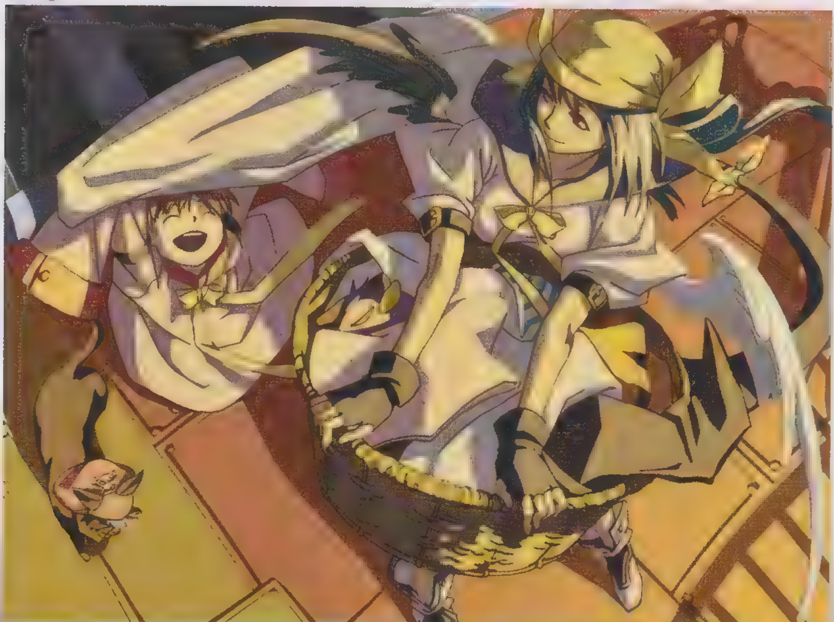
『XX』



『ΛC』



『ΛC』



『ΛCP』





『X』

Chapter 2 character



「あの男」とは別な観点から世界を傍観する吸血鬼

スレイヤー

SLAYER

PROFILE

身長：185cm　体重：70kg　出身：トランシルバニア
血液型：判別不能　大切なもの：シャロン
趣味：HAIKU、勝負事、人間観察　誕生日：10月31日
嫌いなもの：ロマンを持たない人間
CV：家弓家正



キャラクターの歩み

『XX』

何百年も前から歴史の闇に生きる、吸血鬼一族の末裔である存在。吸血鬼は人が生み出したGEARとはまた異なる超自然的な亜種であり、その戦闘力は人類をはるかに上回る。だが種の存続のためには人間の血液という限られた食糧が必要となり、個体数の少なさもあって総力戦では人類に敵うはずもなかった。そうして同胞が減っていく中、アサシン組織を作って自ら長となり、その素性を隠し血液を手に入れるという方法で、最後に生き残ったのがスレイヤーである。

設立当時の組織は少数精鋭の義侠集団だったが、規模が拡大するにつれ、その精神を忘れていった。さらにスレイヤー自身、他人に対しては徹底的に放任主義だったため、組織は犯罪集団へと変貌していく。そんなある日、シャロンという吸血されても吸血鬼化しない不老不死の存在と出会った彼は組織から身を引き、彼女との人知れぬ暮らしを選ぶ。

しかしその後しばらくして、ザトーを失い内部崩壊を起こしつつある組織から、スレイヤーにリーダー復帰を求める声が届く。スレイヤーは組織に対し微塵の未練も持っていなかったが、自らの行動のけじめをつけるべく、下界へと出向く。

●カラーバリエーション（『ACPR』）



スレイヤーを知るためのキーワード

人間観察：石渡氏いわく、スレイヤーの「人間観察」とは戦争のあり方など、人間が抱える大きな問題を、達観した視点からさらりと語ってしまう、彼ならではの行為だという。しかし彼は人間観察が好きな分、人間もまた好きなのだという。そのためもし人間が滅びそうになれば、「それはつまらないよね」などと呟きつつ、助けに来てくれるかも知れないとのこと。

シャロン：吸血しても吸血鬼化しない、不老不死の女性。その謎について石渡氏に聞いたところ、「特異体質の人間で、『2』でいうバックヤードの情報にバグがあるのかも知れません」とのこと。いわばアクセルやレイヴンなどのような、時間や生死の概念を超えた特異な存在の一人なのだ。

HAIKU：ダンディズムに並ぶスレイヤーの代名詞。一撃必殺技を決めるとランダムでHAIKUが表示されるのだが、奇跡的な確率で、非常にシュールな組み合わせが生まれることも。

必殺技紹介
「XX」～「ACP」

スレイヤーは拳での攻撃や体当たりなど、己の肉体を使う攻撃が得意技。さらに相手に噛み付くような吸血鬼特有の必殺技も兼ね備えている。

マッパハンチ
登場作品 「XX」～「ACP」



前方に突進しつつ拳で殴りつける攻撃。P版とK版では性能が異なり、後者のほうが移動距離が長い。

マッパフェイント
登場作品 「XX」～「ACP」



マッパハンチのように前方に移動して止まる。

アンダートゥ
登場作品 「XX」～「ACP」



身をひるがえして攻撃。『#R』まではガード不能、それ以降は相手の攻撃を耐える性能を備える。

血を吸う宇宙
登場作品 「XX」～「ACP」



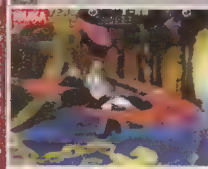
相手に噛み付くコマンド投げでよろけ状態にする。

D(ダンディー)ステップ
登場作品 「XX」～「ACP」



一度後方に退いてから前進する特殊なステップ。ここからはさまざまな攻撃に派生できる。

フットルースジャーニー
登場作品 「XX」～「ACP」



マントを広げて回転させる空中戦用必殺技。

パイルバンカー
登場作品 「XX」～「ACP」



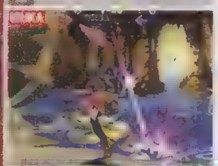
拳を突き出したまま突進する、Dステップからの派生攻撃。ヒット時のそう快感が本作でも随一。

アンダープレッシャー
登場作品 「XX」～「ACP」



拳を振り上げるD(ダンディー)ステップ派生。

イッツレイト
登場作品 「XX」～「ACP」



アンダープレッシャー後に拳を振り下ろす中段。

クロスワイズヒール
登場作品 「XX」～「ACP」



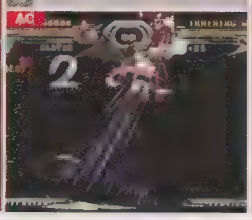
D(ダンディー)ステップの派生技で、バク転のように跳ねながら2段蹴りをくり出す。EXは単発技だ。

ビッグバンアッパー
登場作品 「AC」～「ACP」



前方に瞬時に移動しつつ、強力なアッパー攻撃を放つフォースブレイク。

V字型ダンディー
登場作品 「XX」～「ACP」



空中からV字を描くように突進する。空中連続技に使いやすい。

ダンディーコンビネーション 2段目中段
登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用技で、マッパハンチのあとに連係する。

ダンディーコンビネーション 2段目下段
登場作品 「XX」～「ACP」



マッパハンチ後に下段判定の蹴りに連係する。

ダンディーコンビネーション 2段目ステップ
登場作品 「XX」～「ACP」



D(ダンディー)ステップのように移動する。

直下型ダンディー
登場作品 「XX」～「ACP」



空中から前方下方向へ突進。足部分のエフェクトに当たると大幅にダメージがアップする。

永遠の翼
登場作品 「XX」～「ACP」



地上から前方上方向に向けて跳び上がる。連続技や無敵時間を利用した割り込みに便利だ。

ダンディーコンビネーション 2段目連携
登場作品 「XX」～「ACP」



アンダープレッシャーのように拳で攻撃。

ダンディーコンビネーション 3段目下段
登場作品 「XX」～「ACP」



同名の2段目からの派生攻撃で、下段判定。

ダンディーコンビネーション 3段目中段
登場作品 「XX」～「ACP」



同名の2段目からの派生攻撃で、中段判定。

デッド オン タイム
登場作品 「XX」～「ACP」



拳を突き出しつつ前方に跳ぶ、突進系覚醒必殺技。カウンターヒット時の威力がすさまじい。

ロイヤルハント
登場作品 「XX」～「ACP」



頭上でマントをひるがえす。相手に当たるとはるか上空へワープさせ、地面に落下する。

ダンディーコンビネーション 3段目パイルバンカー
登場作品 「XX」～「ACP」



同名2段目からパイルバンカーに連係する。

ダンディーコンビネーション 3段目裏回り
登場作品 「XX」～「ACP」



攻撃は出さず、相手の背後に回り込む。

オールデッド
登場作品 「XX」～「ACP」



タックルに当たると演出が開始。俳句を詠んだあとに、アッパーで相手をはるか彼方に吹き飛ばす。なお俳句の内容はランダムで、詳細はP110を参照。

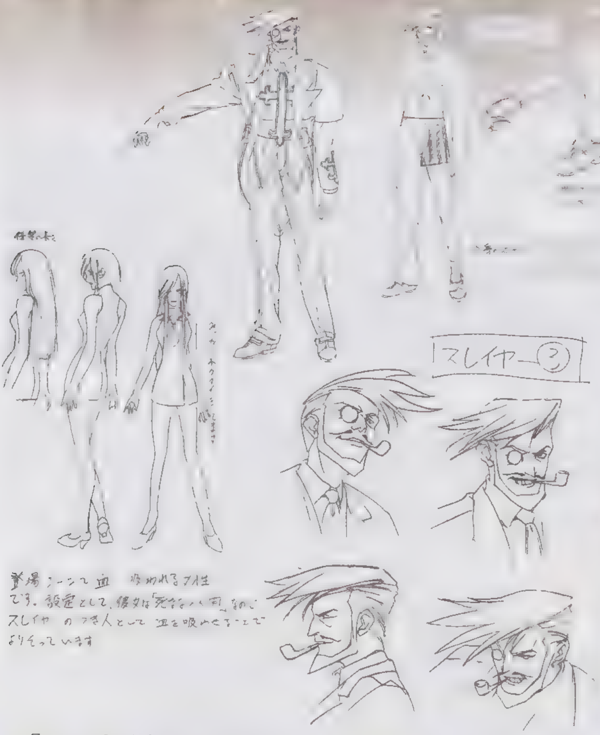
～キャラクター性能～

接近戦重視の一撃必殺キャラ

スレイヤーは機動力は低いが、それを補って余りある攻撃力を備えたキャラクターだ。『XX』『#R』などでは、血を吸う宇宙からダッシュして再度同技を決める、いわゆる「吸血ループ」と呼ばれるテクニックが流行。ダメージを与えつつ自分のテンションゲージと体力を増加させるという、驚異の連係だった。『AC』ではビックバンアッパーの追加とともに、デッド オン タイムが強化され、一撃必殺の度合いが増している。

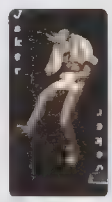
設定資料集

ヒゲとパイプがトレードマークのスレイヤー。どんなポーズを決めても、ダンディーさがにじみ出ている。





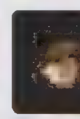




カード



アフロ



ホール

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	戦いというものをご教授しよう／お初にお目にかかる、そしてこれが最後だ／心配しなくてもいい、手加減はしよう
登場2	すまんなシャロン、前座があるようだ……お待たせした／あー、あまり妻を待たせたくない……急がせてもらうよ／ふ、デートの最中だというのに……君も無粋だねぇ
登場（対ソル）	さすがに暇になってね
登場（対ミリア）	君はザトーの……、残念だったな……／まだ幻影に取り付かれているのかね？
登場（対エディ）	堕ちたか……惜しい男を亡くした／これも縁か……救いが欲しいかね？
登場（対ポチョムキン）	私に挑むならまずは奴を越えてほしいものだ／あの師にして、この弟子。やはり似るな……／拳の価値、大きさでは決まらんよ？
登場（対ヴェノム）	器ではない、あそこは息苦しいだろう？
挑発1	君の弱さは失礼だと思うのだが／もっとここも使いたまえ／かまわんよ、助けを呼びたまえ
挑発2	ああ、作法を知らんね、君は／エチケットを学びたまえ、不愉快だ／いっそ銃でも使ってみるかね？
敬意1	見どころはあるな、大分サマになってきたよ／いいぞ、そのまま退屈させんでくれよ？／頑張るじゃないか、その調子で頼むよ
敬意2	見事な原石だ、磨きがいがある／うむ、それが君の長所だ、忘れるなよ？君のファンになりそうだ、かまわんかな？
勝利1	高く付いたがいい授業だったろう？／この一服より時間がかからんとはね／正直、もう少しできると思ったんだがね
勝利2	ああ、構わん、適当にくつろいでくれたまえ／はしたないようだがオードブルでは満足できなくてね／道草を食ったがなかなか楽しめたよ
敗北	ぐうぉおおお！／まぁまぁだな／退屈しのぎにはなったよ
ガード	その程度かね／馬鹿にしてるのかね／あくびが出る／それは攻撃かね？／くだらんよ／かわすまでもないな
よろけ	ハンデをやりすぎた
ダメージ	む／く／ふんっ／ぐお／かは／ぬぅう／げぼっほぁ！／ごっふぁあ！／どぼぉうお！

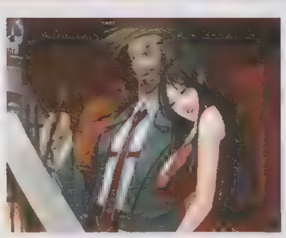
前のめりダウン	ぬお？／おお、いかん／なんと
カンチョウやられ	そぼぉうぉ！／シャロン、これには訳が！／今時の愛の形か！
気絶	んん、ナイスな手応えだ／ぬ、いいところへ、ごほっ！／こら、たたくんじゃない
ダウン復帰	今のはなかなかだ／もう少し踏み込んだ方がいい／追い討ちが遅いよ
サイクバースト（黄）	攻め手にまわるか
サイクバースト（青）	一押しが足りんよ
攻撃	ふっ／はっ／ふぅん！／ぬぅん！／はぁ！／耐えてみたまえ／軽くいくぞ／いかがかね
ジャンプS	ふははははは！
ダストアタック	強めにいくぞ？／少々荒くいくぞ／スキが目立つな
通常投げ	ふぅ～／失敬／よそ見はいかんよ？
マッパハンチ	さく裂！／マッパハンチ！／砕けたまえ
マッパフェイント	マッパ！／失礼／甘いよ
ダンディステップ	しゅ／はっ／ふっ！
パイルバンカー	爆砕！／パイルバンカー／防げるかね！
アンダートゥ	ガードは無駄だよ？／ああ、そのまま動かないで……／スキを見せたね？
ビッグバンアッパー	激烈／アッパー／上かね
覚醒必殺技発動	ピリオドを打とうか／幕を下ろそう／フィナーレといこう
デッド オン タイム	爆裂！／マッハ人生／本物パンチ！
直下型ダンディー	激震！／見えているぞ／お別れだ
V字型ダンディー	激震！／見えているぞ／お別れだ
永遠の翼	断絶！／不用意だね／落ちたまえ
ロイヤルハント	ロイヤルハント！／いってみるかね？／急がせてもらうよ
一撃必殺技準備	さて、もういいか／飽きてきたな…／この辺にしとくか
オールデッド	星となれ！

エンディングギャラリー

愛妻・シャロンと過ごすグラフィックが多く、アダルティーなムードが漂っている。



『ΛC』



『ΛCP』

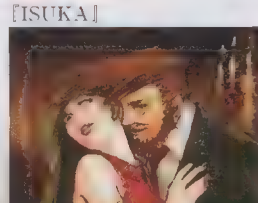
『X』



『XX』



『ISUKA』

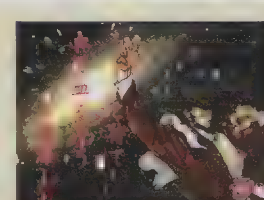


石渡氏が語るスレイヤー

彼はもう、完全にオヤジ萌えですね（笑）。ダンディーなキャラを作りたい、しかもそいつはなんと拳で戦うんだぜ!? というイメージを元に、渋い駆け引きで戦えるキャラを、と生まれたのがスレイヤーです。ダンディーとはいえただのオヤジがソル達をも圧倒するのは無理と思いまして（笑）、幅広い世界観を表す一端として、吸血鬼という設定を加えました。

スレイヤーの魅力

その冷静さと余裕に満ちた言動は、ダンディーの塊。ダンディズムを愛する人ならば、ぜひ愛用してほしいキャラだ。拳の技の数々にも、美学が溢れている。



拳とHAIKUが、すべてを物語る。

ネタの小部屋

ここでは、ほかのページにおいて紹介できなかったネタ要素を紹介する。知らなくとも、知ることでキャラクターの魅力が再認識できるかも?

スレイヤーのオールデッドの「HAIKU」について

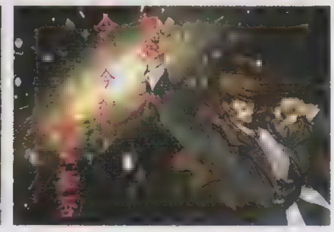
スレイヤーの一撃必殺技であるオールデッドは、対戦相手にヒットさせると、演出としてスレイヤーがHAIKU（俳句）を一句読む。このHAIKUは上の句、中の句、下の句に分かれており、ランダムに言葉が組み合わさって形成されている。

用意されている言葉は下表にある通り、各41種類ずつ。いずれもユニークなものばかりなので、ぜひ自分で一句作って楽しんで欲しい。なおオリジナル俳句の例として、本誌が特選したものを右に4つ挙げた。


↑抑えきれぬリビドーが噴出した一句。


↑何かの罰ゲームだろうか? 泣ける。


↑「GG」なら、原始人登場もあり得る?


↑嫌われたのだろうか……。泣ける。

上の句	中の句	下の句
人生は	日がな一日	Uターン
人の世に	気遣い無用の	全米No.1
朝起きて	右も左も	汗まみれ
さすらいの	散々送って	崖っぷち
生意気に	後生大事に	連コイン
今年こそ	汚職議員と	一人旅
駅前の	熱い血潮の	あぁ慕情
木枯らしの	プラス思考の	トランクス
桃園の	寝ても覚めても	死語連発
相次いで	心ゆくまで	夢見がち
野良犬も	涙こらえて	島流し
私なら	一足違いで	全裸でGO
藪医者が	鼻持ちならない	劇画タッチ
流れ星	馳せる思いで	プチ旅行
暗闇で	輝くアイツも	横恋慕
人として、	身の毛もよだつ	団地妻
うたた寝に	どの道結局	紙一重
旅先で	今か今かと	一人酒
そこそこの	私好みの	褒め殺し
はりきって	夜の帝王	流れ弾
棺おけで	一人寂しく	人間失格

上の句	中の句	下の句
泣き叫び	枕濡らして	なべ奉行
星空に	一子相伝	返り討ち
必殺の	理想の狭間に	チラリズム
魂が	正直歯がゆい	禅問答
旨のうち	国境越えて	豆知識
ショッキング!	血で血を洗う	宇宙人
悩殺か?	恥じらいながら	銀河かな
邪魔するな	私を称える	よっ社長
風立ちぬ	一か八かの	不幸自慢
鉄壁の	頭の中だけ	風まかせ
ちょっと待て	フランス仕込みの	原始人
やるがいい	光の速さで	自己破産
手裏剣で	あれだけ言っても	放置プレイ
流石だね	親友なのに	自爆した
株買って	浮気現場で	着信拒否
おとっつぁん	高飛びしてでも	引きこもり
服脱いで	もう年なのに	苦笑い
振り向けば	チャック全開	非常識
少年期	マッスルボディで	うちのオカン
暇なのに	他人の金で	ラリアット

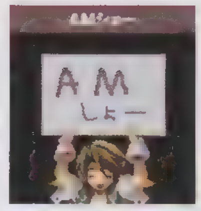
メイシップクルーのカンペの秘密

MAYSHIPステージ（『XX』シリーズ）の左端には、英語で書かれたカンペ（メッセージボード）を持った少女が立っている。このカンペ、実は下記のように、キャラクターの残り体力によってメッセージが変化する。なおカンペの応援は、基本的に残り体力が少ないキャラクターに向けられるが、メイかジョニーがいる場合は彼らに対して向けられる。

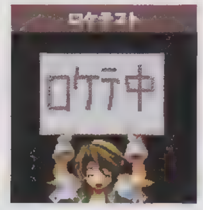
特殊なカンペ

下記の5種類以外にも、いくつかカンペが存在する。ただしこれらはアーケードでのロケテストやAMショーの際に表示された、いわば限定版だ。ここでは特別に、それらも公開する。

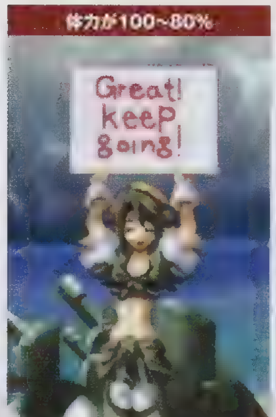
AMショー



ロケテスト



体力が100~80%



Gerat! keep going
（グレート! 行き続けてください）

体力が79~60%



You still have a chance!
（あなたには、機会がまだあります!）

体力が59~40%



Try harder!
（一層努力してください!）

体力が39~20%



Hold on!
（待ってください!）

体力19%以下



Make a miracle!
（奇跡を起こしてください!）

暇潰しに世界を弄ぶ、美しき巨悪

イノ

I≠NO





PROFILE

身長：165cm　体重：46kg　出身：不明　血液型：AB型
大切なもの：一番目は秘密、マレーネ（ギターの愛称）、若さ
趣味：楽しいことならなんでも、隠語しりとり、焦らすこと
誕生日：11月25日
嫌いなもの：自分を楽しませられない人間、牛乳
CV：井上喜久子



キャラクターの歩み

『XX』

その素性は一切不明。「あの男」の3人の側近の1人であるが、忠誠を誓っているわけではなく、「あの男」がいると世の中が面白そうだと思ってついてきているだけである。

表向きはエロティシズムの極致ともいえる、言動などそのすべてが示す通りの悪女。だがその内心では、自分以外の人間すべてを家畜と思っている。生まれながらに時間を自由に移動できる能力を持つため、他者はすべて自分より下位の存在であり、その痛みや苦労を理解することもない。普段は意識的にこの本性を隠しており、精神的な余裕を失った場合にのみ、その本来の能力と共に解放される。

彼女が動き出したのは、「あの男」の計画が動き出す上で邪魔になりそうな人間たち、「祭り」の邪魔になるものをすべて消し去ろうという、ただの気まぐれからだという。

●カラーバリエーション［ACP］



イノを知るためのキーワード

時間移動能力： この力は、世界の時間そのものをも巻き戻すことが可能なもの。ドラマCDの設定に従えば、今あるこの『ギルティギア』の世界は、イノが巻き戻したことで存在する世界ということになる。「なので彼女自身はあらゆるものを軽く見ていて、たとえばカイが『（イノの所業などを）神が許さない』なんて言おうものなら、楽しくてしょうがないんですよ」（石渡氏談）

「あの男」の計画： イノが興味を持っているのは「あの男」自身の存在ではなく、その壮大な計画の方。そのせいか好き勝手に振る舞っているようで、家庭用のストーリーでは、その暴走を止めるために「あの男」自らが出向くこともあった。

ボスバージョン： イノのエロティックな言葉遣いは、ボスとして登場した際にはまったく別物へと変貌する。イノを演じる声優・井上喜久子さんをして、「今まで演じてきた中で一番怖い役」「ここまで罵倒する言葉を使ったことはないし、これから使う機会も多分ない」とまで言わしめたことは有名だ。

必殺技紹介
『XX』～『ACP』

イノにはギターをかき鳴らして攻撃する必殺技が多い。技の種類自体は少ないが、特殊な性能を持つものが多く、使いこなすのが難しいキャラだ

大木をさする手
登場作品 『XX』～『ACP』



地面を滑るように移動したあと、手を振り上げて攻撃する下段技。移動中にフォースロマキャンが可能。

ホバージャンプ
登場作品 『XX』～『ACP』



EX専用の移動技で、NORMAL版のホバージャンプを行う。

ケミカル愛情（横）
登場作品 『XX』～『ACP』



空中で逆さになり足を開いてレーザーを放つ。フォースロマキャン可能で、イノの連続技の要。

ケミカル愛情（縦）
登場作品 『XX』～『ACP』



縦方向のケミカル愛情。主に連続技で使用する。

恋際desperate
登場作品 『XX』～『ACP』



腕を広げると同時に衝撃波を放つ覚醒必殺技。出始めから無敵で、ガードされてもほぼ五分と優秀。切り返しにとぼしいイノにとって重要な技といえる。

狂言実行
登場作品 『XX』～『ACP』



空中で使用できる突進技。P→K→Sの順で角度が緩くなり、HS版は水平に突進する。P版は相手に当たると跳ね返るので、空中ダッシュから追撃や攻めを継続可能だ。

抗鬱音階（NORMAL版）
登場作品 『XX』～『ACP』



帽子から音符型の飛び道具を放つ。シリーズ通して上下に操作可能で、『AC』からは弾速が遅くなるものと、速くなるものの2種類になった。フォースロマキャン可能。

狂言実行（D版）
登場作品 『AC』～『ACP』



斜め上に突進する狂言実行。ためが可能で、ため中にD以外で動作を停止できる。

抗鬱音階（EX版）
登場作品 『XX』～『ACP』



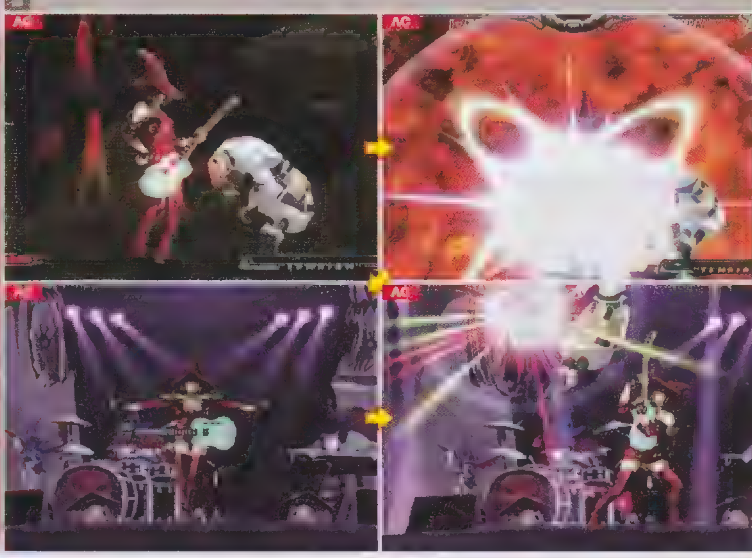
EX版は発射後音符が停滞。その後上下左右に操作でき、任意の方向に飛ばせられる。

限界フォルテッシモ
登場作品 『XX』～『ACP』



空中でギターをかき鳴らして音波を発生させる覚醒必殺技。低空で出せばガード時有利で、暗転後はガード不能。『XX』では立ちガードすると下段技が確定していた。

臨終遺言
登場作品 『XX』～『ACP』



正面を向いて腕を広げたポーズを取り、ヒットするとライブステージが登場。スピーカーで相手を弾きながら、イノが演奏するという派手な一撃必殺技。初段のリーチが短いので、気絶させた相手に密着して決めよう。

静謐homeostasis
登場作品 『XX』～『ACP』



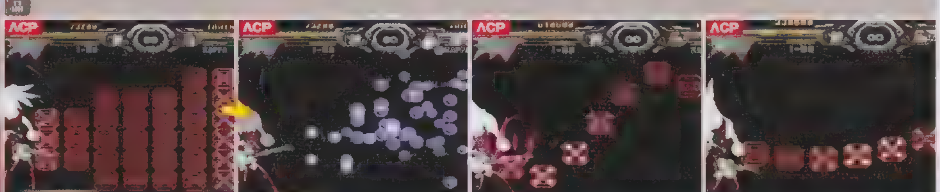
バック転で跳びあがり、足元の衝撃波で相手を打ち上げるEX専用の覚醒必殺技。出始めから無敵がありスキが小さい。

メガロマニア～軌道変更
登場作品 『XX』～『ACP』



メガロマニアの軌道を変更する技で、発射前に可能。ポチョムキン相手に扇状→右上がりと変更すると、非常に回避困難となる。

メガロマニア
登場作品 『XX』～『ACP』



無数の飛び道具を放つ覚醒必殺技。3種類の軌道があり、それぞれ回避方法が違う。飛び道具に触れると画面上が覆いつくされ、一気に体力を奪われてしまう。『#R』まではボス専用だったが、『XXS』以降はEXキャラのみ使用可能となった。

～キャラクター性能～

●高難易度の基本連続技

イノの連続技は、ケミカル愛情をフォースロマキャンして空中ダッシュするのが必須。空中ダッシュするためにはジャンプ仕込み（P000）が必要で、さらに空中ダッシュが遅いと着地してしまうため、「➡→ボタン3つ同時押し→➡」と入力する必要がある。これができないと、イノの持ち味である高火力の連続技が狙えないため、必死に練習するプレイヤーも多かった。

設定資料集

コスチュームやギターなど、細かい設定が非常に多いイノ。石渡氏の彼女への情熱が伺える。



カード

アフロ

ホール

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場 1	なぶってあげる／もう我慢できないの／手短に死んでもらえる？
登場 2	虫ってさぁ、……自分から火に飛び込んでくるよね／死にたくなるまで…いじめてあげる　始まりの合図は……死神がドアをたたいてんだよ
登場（対ソル）	ごぶさた、「ピー」野郎　知ったこっちゃねぇんだよ　だれに意見してんだテメェ？
登場（対アクセル）	かんぐり過ぎると死ぬよ／タダで見てんじゃねぇよ　法律って知ってるか？
登場（対聖騎士団ソル）	よう、また二人で「ピー」するか？／アホ面でギラついてんじゃねぇよ　てめぇの目は危険なんだよ
挑発 1	私が欲しくないの？／もっと満足させてほしいの／相手になんねぇんだよ、クソが！
挑発 2	たくさん感じてほしいの／年上は嫌い？／ヘタくそなんだよ、ガキが
敬意 1	こいつが珍しく相手を褒めてるぜ！／そこそこ使える奴かもってよぉ！／パシリにならしてやるってさ！
敬意 2	前座なら任せてやるってよ／頭がキマってる奴は嫌いじゃねぇってさ／こいつクレイジーだって笑ってるぜ
勝利 1	最高に興奮したわ／とっても上手だったわよ……／クズはしょせんクズなんだよ
勝利 2	ふぅ、……汗かいちゃった／もっと頑張ってくれる……まだ燃え切らないの／クソ弱ぇ……退屈通り越してムカついたよ
敗北	あぁあああああ！　飛びそう／くそがぁ！
ガード	ふふ／は！／もう終わりなの？／もっと激しく……／ツケとくよ／まだやれるんでしょ？／ん、急かさないで／生意気じゃねぇ？
よろけ	んふふふふ／この「ピー」が！
ダメージ	あっ／あんっ／きゃっ／あああっ！／上手よ／いいじゃない？　なめやがって

カンチョウやられ	大人の時間？／本能のエマージェンシーコール／よりによってこんな奴に！
気絶	あ、あせらないで／ちょ、ちょっと休憩しない？／テメェただじゃすまさねぇ
ダウン復帰	もっと優しく　激しすぎよ／ふざけたマネしやがって
サイクバースト（黄）	早く済ませたいの／さっさと消えろよ
サイクバースト（青）	私の番ね／「ピー」の分際で!!!
攻撃	んふ／ケッ！　気持ちいい？／あげる／カスが!!　動かないでね　我慢しなくていいのよ　死ねよ
ダストアタック	昇り詰めて？／じっとしててね／ぶちまけてやる！
通常投げ	縛られるの、好きでしょ？／綺麗な血を見せてね／邪魔くせえんだよ
大木をさする手	硬くならないで／コッチがお留守よ／つっ立てんじゃねぇよ
抗鬱音階	受け取って♪／プレゼント♪／食らっとけ！
ケミカル愛情（横）	愛情　裂けちまえ
ケミカル愛情（縦）	本番いきましょ／怒っちゃいやよ
窮際 Desperate	弾けたいの！／リハは終わりよ！／テメェはノイズなんだよ！
限界フォルテッシモ	もう、たまらない！／我慢できないの！／かき鳴らしてやるよ！
錯誤 homeostasis	
メガロマニア	「ピー」なんだよテメェは！さっぱりと無様にな！砂になっちまえ
一撃必殺技準備	あなたの鎮魂曲よ　棺桶の準備をしといて／とりあえず後悔しときな
臨書遺言	Thank You!　ありがと！　絶望しろよ

エンディングギャラリー

キャラクターの性格を表すかのような、妖しさや艶かしさを感じるグラフィックが多い。

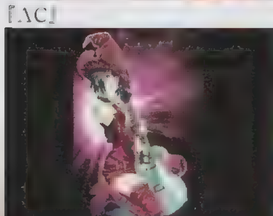
『XX』



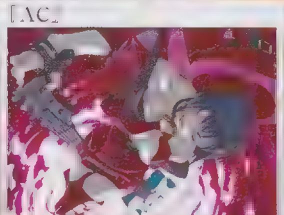
『ISUKA』



『AC』



『AC』



『ACP』



石渡氏が語るイノ



ラスボスとして究極にエロいキャラを、というのはさておき（笑）、絶対的な悪を作りたいと生み出したキャラクターです。客観的には「倒せたら気持ちいい」存在、その言動が許せない存在、という形で考えましたが、紆余曲折を経てこの辺は変わってきていまして……。デザインは魔法使いとミュージシャンの合体から始まって、個人的な趣味を加えて完成しました。

イノの魅力



男性諸氏のみならず女性であっても、その言動に度肝を抜かれることは間違いない。絶対的な悪女という、この危険な魅力にとりつかれた人も多いのでは？

対戦勝利後のセリフ画面。勝利コメントの過激さは必見と言えるだろう。



ファウストを求めて三千里

ザッパ

ZAPPA



PROFILE

身長：180cm　体重：66kg　出身：オーストラリア
血液型：A型　大切なもの：健康祈願のお守り
趣味：嫁探し、日記　誕生日：6月15日
嫌いなもの：虫、蟹、怖いもの全般
CV：うえだゆうじ



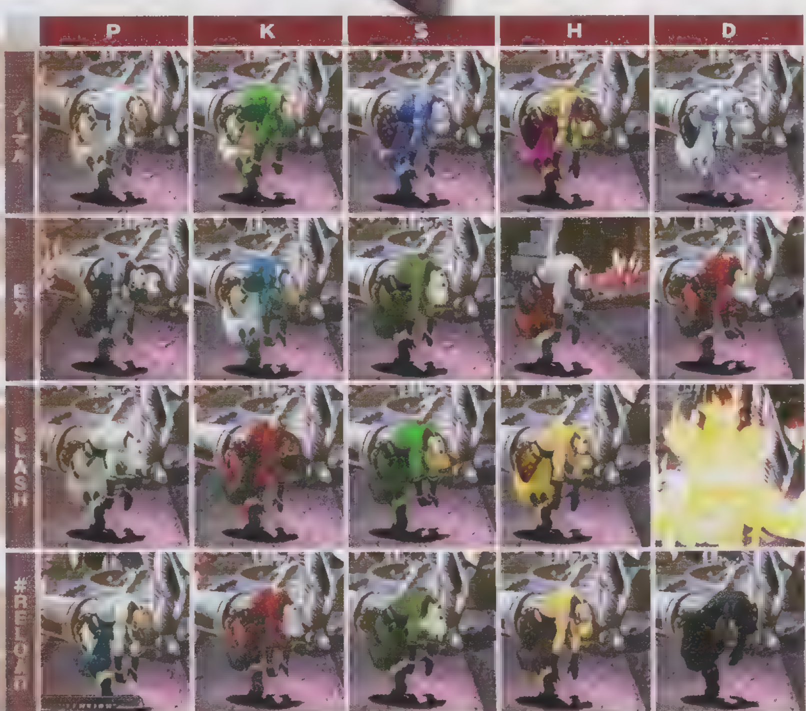
キャラクターの歩み

『XX』

本来は気弱な性格の青年だったが、ある日（本人も気づかぬうちに）怨霊「S子」に取り憑かれて以来、生活が一変。たびたび無自覚の大怪我を負うようになり、ザッパはこれを原因不明の病によるものと思い込む。しかし実際はS子がザッパを使って事件を起こしているだけで、彼女は自分の不遇を呪い、幸せに満ち溢れたこの世を精神的苦痛が渦巻く地獄に変えようと企んでいた。

そんなある日、ザッパはどんな難病も瞬く間に完治させるという名医「ファウスト」の噂を聞き、光明を見出す。しかしファウストは1つの場所に滞在するという習慣がないため、待っていても診療の機会は訪れない。そこでザッパは「（自身が）知らないうちに死んでいた」などという事態に陥ることを避けるため、ファウストを探し求める旅に出る。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



ザッパを知るためのキーワード

S子：恋人に裏切られ、失意のどん底に陥りながら、滝壺に投じた女性の怨霊。恋人に取り憑いて復讐するはずだったのだが、その恋人に外見が酷似しているザッパに憑いてしまっている。

怨霊：『ギルティギア』における幽霊の類は、『2』におけるバックヤード理論に基づくと、肉体がなくなってもバックヤードに自我情報が保存され、それが現世に現れてしまう現象として説明される。ザッパは特異体質であり、S子以外にも数々の幽霊をその体の中に引き寄せてしまう。犬や剣などの霊の素性は不明だが、ラオウは見た目からも明らかに、古代の武将の自我情報と思われる。

独り言：ザッパが戦闘中、突拍子も無く呟くボイスは多種多様で、「さとり教育」など意味不明で奇天烈な内容が多い。うまく働けば、対戦相手の戦意を喪失できる……かも？ 対戦中詳しく聞く余裕はないかも知れないが、ぜひ全種類聞いてみてほしい。

必殺技紹介

「XX」～「ACP」

通常状態、犬、剣、幽霊、ラオウ憑依と5つのモードそれぞれに専用の必殺技があり、その性能はモードごとの性格が色濃く表れている。

こんにちは三匹のムカデ

登場作品 「XX」～「ACP」



無憑依中に出せる対打撃無敵の技。技後に犬、剣、幽霊がランタムで憑依。ヒット時に霊魂か3個つく。

さっきまで居たんだよ!

登場作品 「XXS」～「ACP」



憑依を解除するEX専用技。各憑依で性能が変化。

犬攻撃

登場作品 「XX」～「ACP」



ガード中でも出せる犬憑依専用技。Dで骨攻撃、➡+Dで突進、⬅+D·Dでバック転～中段攻撃、⬇+Dでガード不能攻撃、⬆+Dで対空攻撃が出る。⬇+Dと⬆+Dはヒット時霊魂増加。

ご利用は計画的に

登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用技。霊魂1個消費で剣、2個で犬、3個で幽霊、8個でラオウを憑依させる。憑依時はスキが少ない。

礼儀作法はここから

登場作品 「AC」～「ACP」



憑依を解除し、ヒット時に霊魂がつく中段攻撃。

こわいよー

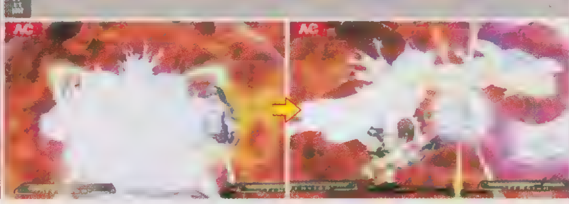
登場作品 「XX」～「ACP」



一撃必殺技の中では数少ない投げタイプ。自身の体がS子に乗っ取られ、投げが成立すると幽霊の世界に相手を誘う。発生がそこそこ早く、無敵もあるので使いやすい。

ナックルカイザー

登場作品 「XX」～「ACP」



EX専用のラオウ憑依技で、超高威力のストレートを放つ。ヒット時はバウンドする。

ベロウズマリス

登場作品 「XX」～「ACP」



ラオウ憑依時の技。拳を斧に変えて振り下ろし、前方の広範囲に雷球を飛ばす。連続技の締めとして使うほか、わざとガードさせて相手の体力を削る用途もある。

そのまま帰ってこないで下さい

登場作品 「XX」～「ACP」



幽霊憑依中の飛び道具。背後の幽霊を飛ばし、ヒット時は霊魂がつく。『#R』まではS、HS版と2種の軌道だが、『XXS』以降はP、K、D版が追加され5種類に。

落ちといてください

登場作品 「XX」～「ACP」



剣憑依中の必殺技で、斜めに剣を飛ばす無敵技。ヒット時は霊魂がつく。剣憑依時の守りの要となる。

痛そう、っていうか痛い

登場作品 「XX」～「ACP」



串刺しになったまま突進する。ヒット時霊魂増加。

近づくと斬ります

登場作品 「XX」～「ACP」



剣憑依時の必殺技で、剣がザッパの周囲を回る。リーチの長いけん制技で、中間距離で使いやすい。

痛そう、っていうか痛い追加攻撃

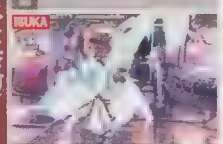
登場作品 「XX」～「ACP」



剣が回転しダウンを奪う。ヒット時は霊魂3個増加。

ラストエドガイ

登場作品 「XX」～「ACP」



ラオウ憑依時の技。無敵かつ高火力の超高性能だ。

はい、通ります

登場作品 「AC」～「ACP」



剣憑依時の必殺技。剣と共に回転しながら突進する。技後はダウンするので、連続技に組み込もう。

ダークネスアンセム

登場作品 「XX」～「ACP」



ラオウ憑依時の技。羅の文字が刻印された飛び道具を目の前に停滞させる。攻撃力が高くスキも小さい。

ダークネスアンセム追加攻撃

登場作品 「XX」～「ACP」



弾を前方に飛ばす。『AC』で軌道が3種類に増加。

産まれる!!

登場作品 「XX」～「ACP」



背中から巨大なムカデが出現し、前方に伸びていく。出始めから無敵時間があるうえ、ヒット時はダウンを奪う。また、この技を出すと必ず無憑依になる。

～キャラクター性能～

●ランダム性の高いテクニカルキャラ

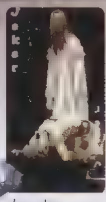
ザッパの憑依は何がとりつくかランダムなうえ、ダメージを受けると解除されるため、頻繁に使用モードが変わる。テクニカルさを要求されるキャラだ。EX版は任意で憑依できるので、違った楽しみ方ができる。

設定資料集

S子やラオウなど、怨霊(?)の資料が充実しているザッパ。目を閉じているイラストばかりなのが特徴的。



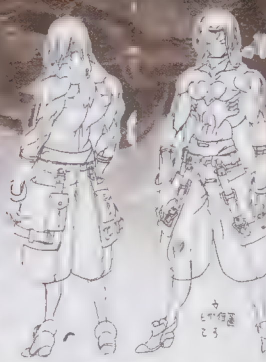
ボール

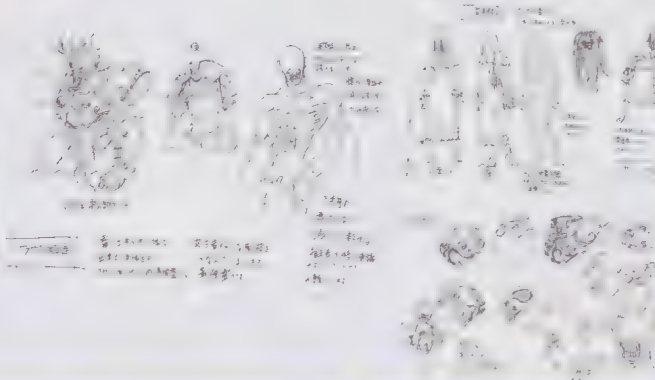


カート



アフロ







<『ΛCP』ボイスパターン>

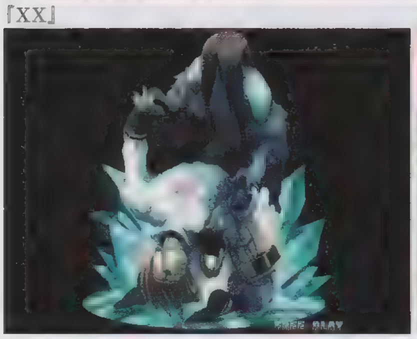
登場1	ファウスト先生を見かけませんでしたか？……収穫無しか……あぁぁあああああ！　どなたか、どなたか助けてください。……っていってもな……はぐぅおぅ!!／やばい、やばいって！……このままだと……きたぁああ！
登場（対ファウスト）	あなたなら私の苦しみがぁ……まぎょぽーん，手短に説明するとですね……あああ……／あ、やっと会えた……早く、意識があるうちに……
挑発1	勘弁してください／逃がさないわよ…／景色が景色が景色がぁあああ
挑発2	挫けそうだな……人生／人の恋路に土足で……／挑発するほど余裕がありません……
敬意1	この体居心地いいわ　体を返すつもりは無い／何か、背中がむずがゆいな
敬意2	どうしても肩こりが取れないや……／この両想いまでは、裂けないわよ！／敬意なんか払える余裕は無いよ……
勝利1	なんじゃこりゃー!!……とりあえず気絶／またも複雑骨折だー!!!!……ぎょばぶ！／バラバラだバラバラバばばらっ……ぎゃーっ!!!
勝利2	べげそばびろびえらぶぶろ……見たなぁ……／俺の！そして！あくまで俺の！……絶望……／これは！いったい！どうした！……もんでっしゃろ……
敗北	たたってくれる！／うらめしいぞ！／気付いたらいつも瀕死状態だ～！／おヴぇぇええぇ！／おやすみザッパー！／何がなんだかさっぱりだ！
ガード	げ／危ない！／怖い！／ひ、人でなし！／この人本気だ！／通報するぞ！／死んでしまう！
バックステップ	危ないって、マジで／おっかね　助けて
よろけ	こ、ここはいったい？／何ゆぇ激痛が！／唐突顔面打撲！
ダメージ	げっ！／ぶっ／ごっ！／にぱーっ！／だうぉ！／じゃぇやぁ！／ひどすぎる!!　厄日だぁ!!／マジっすか！
カンチョウやられ	これが最新の治療？／あんたそれでも医者か!?／俺もボーイズラブ路線か
気絶	俺が悪いのか？／どうしてこんな目に／もう好きにして……
ダウン復帰	痛くも痒くもない！／おのれぇ！／だから死んじゃうって！
サイクバースト（黄）	お前も仲間にしてやる……！／もう、引きずり込む！　何もかも終わらせたい！
サイクバースト（青）	図に乗るんじゃないよ！／きぃいいいいい！／チクショー！

攻撃	ひゃ　ひゅ　ひょ／どけぇ　邪魔だよ！／うわぁ！／死にたいか！　近付くな！／こ、来ないで！
ダストアタック	人、食いてぇ……／腹減った……／味わいてぇ……
通常投げ	ぐわしっ！
こんにちは三匹のムカデ	えへぇ／うほ　んまぁ
犬憑依	犬怖ぇえ！
犬居眠り	あ、寝た！　寝顔はかわいいな……／起こさないようにしよう
幽霊憑依	あもあもあもあも／ガザダガザダガザダ／三つ子だぁ！
剣憑依	刻みてぇ／肉斬らせろ／刃物だぁ！
ラオウ憑依	魂のかけらさえも残さん／惨殺！／食わせろ!!
ダークネスアンセム	フン！／ぬん！／デイ！
ラストエドガイ	未熟者が！
ご利用は計画的に	森は地球の一部！／人の気持ちも考えて！／ガリレオがいた方がいい
産まれる!!	きたぁ!!……産まれる!!／何かが来る!!……はみだす～!!／あの感覚だ!!……史上最大の悪夢!!!
ベロウズマリス	消滅しろ！
ナックルカイザー	デイ！／どぉおおるえい！
一撃必殺技準備	生肉　美味しそうな命だ　助けてください
こわいよー	おいで、おいで……いやぁああああ／コッチへいらっしゃい……ぎゃおぉ～おおお／アンタの知らない世界……こわいよおおお！
独り言	違う！あの娘は本当に天然なんだって！／そう！そこで土下座だよ！／全裸の何が悪いんだ！／連中は宇宙人を信じてないんだよ！／バーガー屋のピエロは怖いだろ……／本物のメイドはあんなんじゃないって……／ウチのバッターは３割４割引が当たり前だからなぁ／聞いてくれ！「悟り教育」てのを考えたんだ！／君のありがた迷惑、プライスレス……／チャンスだ、カツラを脱げ！／付け髭は死罪だぞ？／課長！ハイレグじゃないですか！／っ！母さん！……男だったのか／ハイテクな割りバシだなぁ……／あのメイド喫茶はトラップだったよ…／おまいら表出ろ　重い物って先に落ちるよね　急いで口で吸え！

エンディングギャラリー

不幸で救いようのない運命を背負いながらも、絶望感を感じさせないコミカルなものが多い。

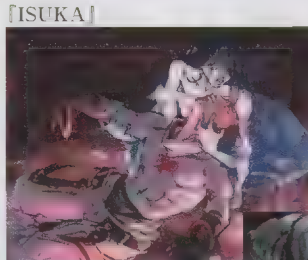
『XX』



『ΛCP』



『ISUKA』





『ΛC』

『ΛC』

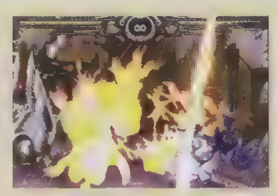


石渡氏が語るザッパ

キャラクターとしては完全に、ネタ優先ですね（笑）。格闘ゲームの世界で新キャラを作る上で、今これだけ作品が出てる状態で、どれだけ目新しいネタがあるんだ！とひたすら考え、格闘ゲームではタブーとされる「乱数」を使えば面白いキャラを作れるという考えに至りました。その結果、憑依体質という設定とキャラクター性が生まれました。

ザッパの魅力

予測不可能のランダム憑依は、まさにバクチ。加えてその不可解な言動と、すべてが電波系。一味違うキャラを愛する人には、胸を張ってお勧めできる人物だ。



ラオウ以外の憑依は、完全に運!



自立を目指し、たくましく生きる若き大道芸人

ブリジット

BRIDGET

PROFILE

身長：158cm　体重：50kg　出身：イギリス　血液型：O型
大切なもの：両親、ぬいぐるみのロジャー、父親から初めて貰ったヨーヨー
趣味：ヨーヨー、影で男らしく努める、昼寝　誕生日：10月26日
嫌いなもの：ムキムキな筋肉
CV：小西寛子（『GG XX SLASH』まで）、加藤有希子（『GG XX ΛCORE』）
ロジャーのCV 石原明広（『GG XX SLASH』まで）、井口屋タクミ（『GG XX ΛCORE』）



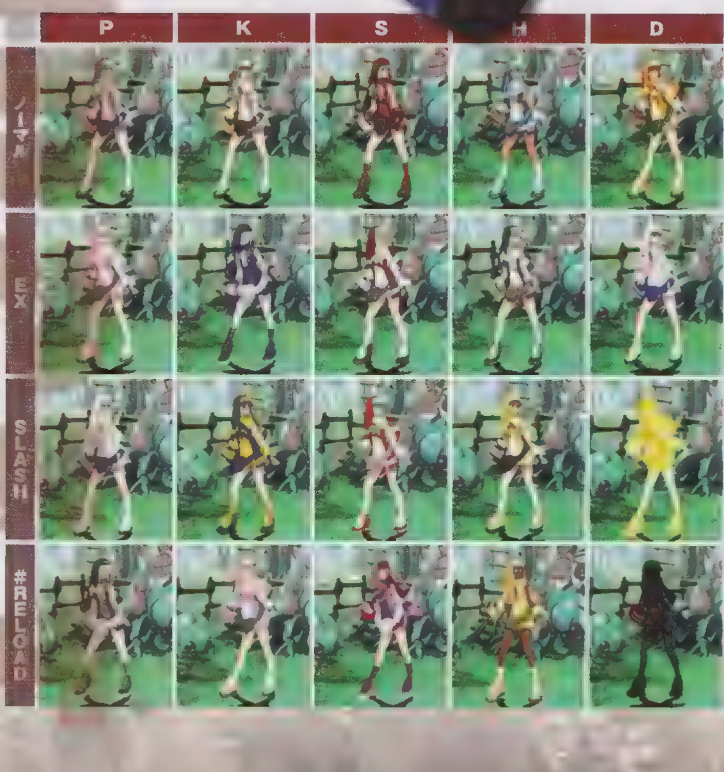
キャラクターの歩み

『XX』

「男児の双子は、その地に禍をもたらす」という迷信が信じられている村で、双子の弟として生まれたブリジットは、しきたり通りに始末するか、里子に出されるかというところで、哀れんだ親によって性別を隠される。その後表向きは女子ということにされ、英才教育を施されることで、礼節極まるお嬢様として健やかに育っていく。

両親に心配をかけまいと運命を受け入れ、明るく振る舞っていたブリジットだったが、その健気さが両親に罪悪感を負わせていることに気付く。根っからの親思いであるブリジットは、自分が男として村に富をもたらし、迷信を覆せばすべては円満に解決すると考え、莫大な賞金額が支払われるという「悪魔の棲む地」の賞金首を討伐する旅に出る。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



ブリジットを知るためのキーワード

賞金：ブリジットはディズィーにかけられた賞金を目当てに旅を開始するのだが、『X』のエンディングにおいて、その賞金は紗夢に支払われている。しかしこのことは、ディズィー保護からまだ間もないこともあって世間には知られておらず、ブリジットのように事件が解決したことも知らないまま、ディズィーを追っている賞金稼ぎも存在する。

ロジャー：言葉を話し動くこともできる、熊のぬいぐるみ。その正体について石渡氏に伺ったところ、S子のような幽霊と同質の意識が、熊のぬいぐるみという殻を得て定着した、いわゆる「付喪神」のようなものだという。その尊大な言動などからして、その正体はラオウのような、古代の武将などなのかも知れない。

実は男：その性別や設定が発表された瞬間、ファンの間ですさまじい衝撃が走ったことは記憶に新しい。何も知らずにゲームで動く姿を見れば、誰もが可愛らしい女性と勘違いするだろう。登場直後は設定を知らず、ブリジットを女性だと思い込んで愛用していたプレイヤーが多かった。

必殺技紹介
（『GG』～『ACP』）

ブリジットがくり出す技はモーションが大きく、ロジャーの技は画面を停滞するものが多い。性能もさることながらコミカルな動きも注目だ。

YOYO配置
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYOを飛ばし、フィールドに配置する。レバーとの組み合わせで地上、空中共に8方向に置ける。

YOYO引き戻し
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYOをブリジットの元に引き戻す。「XXS」以降はためられ、時間差攻撃が可能に。

ロジャーラッシュ
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYO配置技。ロジャーに変化し、パンチを出しながら移動する。「AC」はフォースブレイク版も追加。

キックスタート マイ ハート
登場作品 「XX」～「ACP」



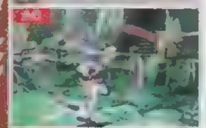
YOYOに乗って滑っていく技。レバーを➡に入れると加速、⬅で減速し、ボタンで追加攻撃を出せる。

停止
登場作品 「XX」～「ACP」



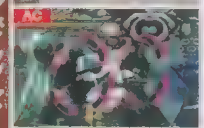
キックスタート マイ ハート後の停止技。

スターシップ
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYOを振り回す無敵技。防御の要となる技だ。

エアホイップ マイ ハート
登場作品 「XXS」～「ACP」



EX専用技。空中でYOYOを振り回して突進。

発射
登場作品 「XX」～「ACP」



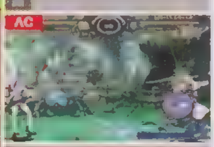
キックスタート マイ ハート後の突進技。

ループ ザ ループ
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYOを目の前で何度もループさせたあとに、巨大なロジャーを垂直落下させる覚醒必殺技。連続技に組み込んで使ったり、無敵時間を利用した割り込みに使える。

ロジャーハグ
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYO配置技。マーカーに変化し、相手に張りつく。

ジャックドロジャー
登場作品 「XX」～「ACP」



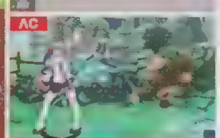
YOYOがロジャーに変化し、体を回転ノコギリ状にして停滞する。中間距離での盾として使いやすい。

ローリング移動
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYO配置中の技。YOYOに向かって回転移動を行う。技中に他の行動に移行でき、トリッキーに動ける。

ロジャーゲット
登場作品 「XXS」～「ACP」



YOYO配置技。ロジャーが空から地面に滑り込む。

メンテナンス後の悲劇
登場作品 「XX」～「ACP」



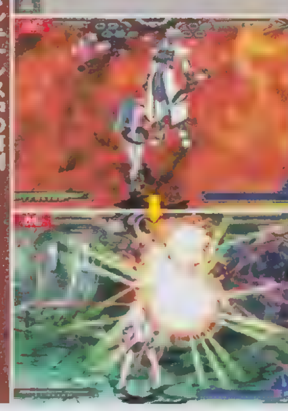
後ろに転んだあと、目の前に爆発を起こす。無敵時間があり、防御手段として使う。

俺とキルマシーン
登場作品 「XX」～「ACP」



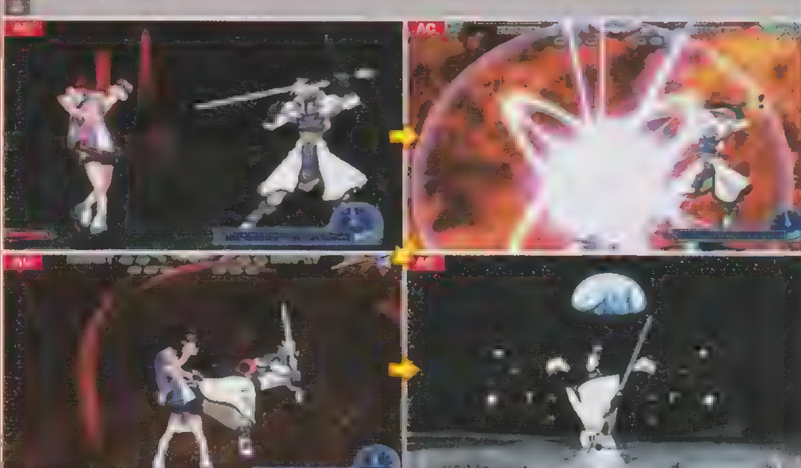
YOYOが変化し、火の輪の中を自転車で走るロジャーになる。多段ヒットかつ、ブリジットの周りをしばらく停滞する。相手の起き上がりなどに使用し、ガードを崩すのに便利な技。EX版は空中でも出せるが、ロジャーがほとんど移動しないのが難点。

メンテナンス中の喜劇
登場作品 「XX」～「ACP」



EXキャラ専用のコマンド投げで、ガード崩しに役立つ。相手が投げ間合い内にいると上空に浮き、爆発が発生し追撃できる。投げ不成立時は目の前に小さな火花が発生する。

シュートザムーン
登場作品 「XX」～「ACP」



YOYOを飛ばし、ヒット時は相手を上空へ打ち上げ、そのまま宇宙にまで連れて行く一撃必殺技。相手は月面に頭から刺さってしまうという、ユニークな演出になっている。技性能は暗転するまで無敵かつ、発生もそれなりに早いので一撃必殺技の中では比較的決めやすい部類に入る。ただし、システム上連続技には組み込めない。

～キャラクター性能～

●自由度が高く、変幻自在の動きを見せる

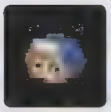
ブリジットは通常技のリーチが長く、YOYO配置技を軸とした本体とロジャーの時間差コンビネーションが得意。さらにローリング移動を使うと空中を自在に動けるので、他のキャラにはないトリッキーな動きをすることができる。初登場の『XX』ではスターシップ、ロジャーラッシュの性能が高く防御行動が強かったが、作品が進むごとに引き戻しため、ロジャーゲットの追加など次第に動きの幅が増えていった。

設定資料集

外見上は少女にしか見えないブリジット。得物であるYOYOにはリボルバーの弾倉が埋まっている。



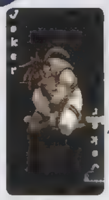




ホール



アフロ



カード

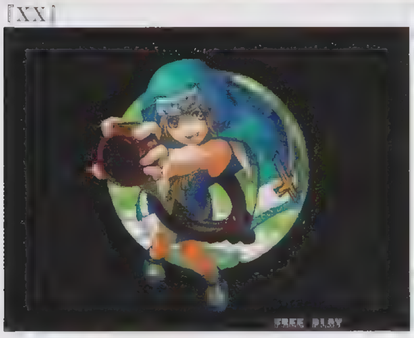
<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	あら？……そんなトコで寝てたら風邪ひきますよ？／え……と。……寝ちゃうほど待たせちゃいました？ もう……寝てるなんて、緊張感無いですよ
登場2	もっとすごいトリックをお見せしますよ　楽しんでってくださいね　ウチが勝ったらおひねりくださいね
登場（対アクセル）	かわいいは余計です……／じゃぁ、ウチだけ本気で行きますね！　もう、始めていいですか？
挑発1	もっと楽しみましょうよ　練習積んだ方がいいですよ　何事も基礎が重要なんですよ？
挑発2	筆を選ぶ弘法ですね　ヘタな鉄砲っていうじゃないですか　実力は夢見がちですね
敬意1	喧嘩がお得意なんですね　だれにでもトリエはあるものですね　えっと、やっぱり帰っていいですか？
敬意2	大人気無いほど本気ですね／人生をどれくらい暴力に費やしたんですか？／おひねりもらえそうに無いな
勝利1	それ〜……キャッチするまでが競技ですから……え、と……弘法も筆の誤り……／はーい……お粗末さまでした……風の力はあなどれませんね　いきますよ〜 YOYO に死角は無いんですよ……／やっぱりおひねりはいりません……
勝利2	完璧です！……あっ恥ずかしいなぁ……もう！／仕上げです！……いやん!!　最後のトリックです……えっと、今の無しで
敗北	うわあぁ……　綺麗な川が見えます　あ、おじいちゃん？　あれ、ウチが見える……？　天使様だ…／あ、お花畑…
ガード	ん／ぶっそうですよ／怖いです／糸が傷みます／当たったらどうするんですか／危ないじゃないですか／目が危ないですよ
よろけ	ひゃ〜、ま、前が
ダメージ	わ／う／く／きゃっ／きゅ！　わぁ！　はぁああ！　きゃぁあ！　痛い！
カンチョウやられ	せめて成人するまで！／いつか死人が出ますよ？　ああん
気絶	目が回るぅー！／あれぇ……巻けないなー？／お空が……回るぅー！
ダウン復帰	集中しないと！／危なかったぁ／シャレが通じない？
サイクバースト（黄）	サービスしましょう
サイクバースト（青）	静かに〜！
攻撃	は！　はい　えい　いきますよ　楽しんでます？　危ないですよ　これ、難しいんですよ　はい、回しますよ　おーっどうですか？
ダストアタック	いっきますよ〜／よけないでくださいね　我慢してください
通常投げ	あれぇ!?　わぁ!!　きゃぁあ！
YOYO 配置	スリープします
YOYO 引き戻し	戻します！　カムバーック！　帰ってきて〜！
ジャックドロジャー、ロジャーゲット	くまさんに任せます　ロジャー頑張って！　手を貸してください
ロジャーラッシュ	ロジャー、ふぁいとー／フェアプレーです　見せ場はロジャーに譲ります
ローリング移動	それー
エアホイップ マイ ハート	今が稼ぎ時　宴も酣です　おひねりいただきです
ループ ザ ループ	ループ ザ ループ　ダブルハンド奥義!!　ギャラリーの方危険ですよ？
メンテナンス中の悲劇	グリスを塗らないと／回転がいまいちで……／あっ！少し時間をくださいね
メンテナンス後の喜劇	ひゃ〜
一撃必殺技準備	とっておきです！／ちゅーもーく！／準備しなきゃ！
シュート ザ ムーン	シュート ザ ムーン／もれなく宇宙へご招待です／月の裏が見れますよ
ロジャーのセリフ	命を無駄にするな……!!　罪を憎んで人を憎まず　家族の元へ帰るがいい　ウヌでは役不足だ!!　引き際をわきまえろ　器というものを知れ　格の違いを見せてやろう／一度だけの人生だ。大切にしろ／若さゆえの過ちよ／蛙よ！大海を知れ／ウヌは己に負けたのだ

エンディングギャラリー

可愛らしい少年らしく、ポップなイメージの強いエンディンググラフィックが多い。

『XX』



『ΛCP』



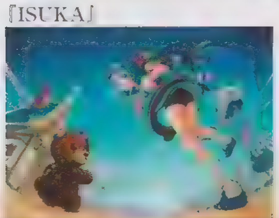
『ΛC』





『ΛC』

『ISUKA』



石渡氏が語るブリジット

彼もまた、生まれながらに選択の余地がなかったという運命を背負っているんですが、それをポジティブに解決していこうとしていくキャラクターです。自分を完成させるという目的をしっかりと持っています。前向きではありますが、チップのような愚直さはなく、親に元気な姿を見せたいとか、人間的なしがらみをかなり背負っているんですよね。

ブリジットの魅力

女性と信じて裏切られた人も多いだろうが、その中性的な美貌と天然の性格には実に味がある。設定を知ってもう一度見てみると、また違う魅力が見えてくるキャラだ。



その戦い方も、非常にコミカル。

尊大で姑息なカイの分身

ロボカイ

ROBO=KY



PROFILE

身長：不明　体重：不明　出身：不明
血液型：不明　大切なもの：不明　趣味：不明
誕生日：不明　嫌いなもの：不明
CV：草尾毅（ドリームキャスト版『GG X』～『GG XX』）、
　　寺田完（『GG XX #R』～『GG XX SLASH』）、
　　井上巧（『GG XX ΛCORE』）



キャラクターの歩み

『XX』

某組織の科学者により、聖戦時ならびに第二次聖騎士団選抜試験で活躍したカイをデータサンプルに、人型兵器として極秘に制作される。戦闘能力は高いものの、その性格は法力制御のミスによるものか、機械にしては「感情」が強く、極めて自己中心的。主人にも忠誠を誓うふりをしながら、言うことを聞く気は皆無である。しかしその反面、機械とはとても思えないほどの人間味に溢れており、慈悲の心も持ち合わせている。

完成したのは選抜試験終了直後。A国のGEAR騒動に、実戦テストを兼ねて参加するように命じられるが、あちこち寄り道をしたため、任務遂行前に騒動が終了してしまう。

ロボカイを知るためのキーワード

博士：ロボカイを作り出した科学者のこと。生みの親でありながら「駄目博士」などと呼んでいる通り、尊敬の念はまったくない。だがメンテナンスしてもらうため、独立を企みつつも離れられず、なんだかんだで彼は博士の元に戻ってくる。

ヘラクレスエンジン：ロボカイの現在の動力。非常にレアな生物・ヘラクレスオオカブトムシが動くことで法力動力を得るこの夢の機関は、中身の希少さゆえに量産が難しいとされる。

ミカン：ドラマCDで語られた、ロボカイを象徴するエピソードの鍵。ロボカイはジャパンの古文書「ナツヤスミノトモダチ」の記述から、「ミカンを直列に繋げると電力が生まれる」という驚愕の事実を学び、そのエネルギーで博士から独立できると考えた。だが人情（?）溢れる彼は自分のためではなく、冷徹なロボの同胞たちのためにと、ミカン畑を残していくのである。彼の頭の中にあるのは、ことわざと嫁候補のデータベースだけではないのだ。多分。



●カラーバリエーション（『ΛCP』）

必殺技紹介
（『X』～『ACP』）

各必殺技は電力ゲージの量によって性能が3段階に変化し、電力ゲージが多いほどレベルアップする。クセは強いが、爆発力の高さは本物だ。

喰らっとくカイ?
登場作品 『#R』～『ACP』



腕をバズーカに変形させ、真横に飛ぶミサイルを発射する飛び道具。レベルが増加するごとにヒット数、飛距離が強化され、ガードさせれば大幅に有利な状態となる。

蓄電カイ
登場作品 『#R』～『ACP』



地面に充電マットを敷き、その上にとどまると電力ゲージが増加する。ロボカイの命綱と呼べる技だ。

痛カイ撃
登場作品 『#R』～『ACP』



ダッシュ中に出せる突進技。ヒット時は電力増加。

カイ電波
登場作品 『#R』～『ACP』



相手をつかみ、電波で攻撃するコマンド投げ。相手のテンションゲージ量が多いほどヒット数、攻撃力が増加する。この技を軸としたガード崩しがロボカイの要となる。

駄目な奴は何をやっても駄目
登場作品 『#R』～『ACP』



連続パンチをくり出す技。『XXS』からボタン連打で攻撃数が調整可能に。

トリニトロトルエン搭載
登場作品 『#R』～『ACP』



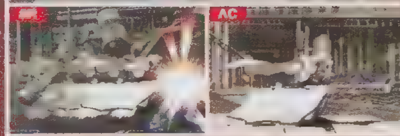
EX専用技。空中に無数のミサイルを発射。上空に飛んだミサイルが落下する。

磁カイらばーす
登場作品 『#R』～『ACP』



一定時間電力ゲージが増加し、経過後に電磁波を放出して自爆する。

カイ現象
登場作品 『#R』～『ACP』



下半身を騎馬状に変形させ突進する。レベル増加で飛距離、攻撃が強化されガードされても先に動ける。

町内カイぼーげん
登場作品 『#R』～『ACP』



腕を変形させミサイルを飛ばす。レベル2で追尾性能がつき、レベル3では4つに分裂し相手を追尾する。

カイ暮ホームラン
登場作品 『#R』～『ACP』



剣を振り上げ上昇する。レベル増加で無敵時間が増え、レベル3ヒット時はカイ心の一撃に連係可。

カイ熱剤
登場作品 『#R』～『ACP』



EX専用技。温度が高いと煙が大きくなる。

グリードセバー
登場作品 『XXS』～『ACP』



EX専用技。オリジナルと同様の中段攻撃。

追加攻撃
登場作品 『XXS』～『ACP』



グリードセバーの追撃。ヒット時は浮かす。

今日はカイ散
登場作品 『AC』～『ACP』



背中がプロペラに変形。レバーで空中制御する移動技。

追加頭突き
登場作品 『XXS』～『ACP』



駄目な奴は何をやっても駄目の追加技。温度が高いと性能アップ。

カイ心の一撃
登場作品 『#R』～『ACP』



レベル3カイ暮ホームランの派生技。ヒット後は追撃が可能だ。

13カイ段
登場作品 『#R』～『ACP』



ユニークな演出が目を見張る技。相手を吹き飛ばし、ロボカイが椅子に座る。その後、口から階段を降ろすとちびロボカイが出現。相手を上空へ連れ去り爆発する。

●見た目はニセモノ、中身は本物!!

動きは遅いが攻撃力、防御力に優れる。また連続技を決めるのは難しいが、電力ゲージが高いときの攻めは一級品というテクニカルなキャラ。特に『#R』では最強の座を狙える強さを持ち、オリジナルであるカイのお株を奪う活躍を見せた。

設定資料集

ロボットながらも、しっかりと髪が生えているロボカイ。カイの頭髪を植えつけたのだろうか?







アフロ



ボール



カード

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場1	いくぞスーパーロボカイセカンド2ダッシュ二速で限界レベル99発進　負ける理由が無いし／泣くまで殴る
登場2	負けたら冬場に半ズボンの刑／負けたら社会の窓全開で競歩の刑／負けたらフルヌード写真集の刑
登場3（対カイ）	どうしても闘え　いい試合になる訳が無い／口で言っても無駄に決まっている
登場4（対カイ）	ケース48「オリジナルとの遭遇」マニュアルにより速やかに…何だっけ／老いては子に従いやがれ／全力で負けてくれ
挑発1	貴様じゃ無理　それでも兵器か／ワシを怒らせるな
挑発2	それは反則／桁違いの性能／おたんこなす
敬意1	何となく良い技だ／そこそこ神業だな　微妙に鬼神かも
敬意2	なかなかの脇役だ　品質保証書をやろう／そこはかとなく良い部品を使っているな
勝利1	勝負にもならなかった／負け犬／これが科学の力だ
勝利2	永遠にワシの勝利だ／いつでもお相手するわけじゃない／無様
勝利3	普段着が、ダサいコーディネーターのように恐ろしい奴だった／総入れ歯の歯医者のように恐ろしい奴だった／政治談議で盛り上がるヤンキーのように恐ろしい奴だった
勝利（対カイ）	本気でやったらもっと強いぞ　貴様では、不服なのだ／あしらった
敗北	ろくでなしめ　機械をいたわれ／この不良ボディめ／見切ってはいたのだ／ん～、いまいちだ　ここ、つらいとこ
敗北（対 カイ）	敗因不明／本物には……勝てないのか／データが足りない、クソ博士め
ガード	ちっ／ふん／ボケが　たわけ／三下め　駄目な奴は駄目　早くも失望　規格外れの低脳
よろけ	勘弁してください
ダメージ	げ／グげ／ガ／痛い／ギャー／ゲェー／無礼者／止めろ、壊れる／修理費請求
前のめりダウン	まじですか／何いっ!?／げぇあああぁ!!
時間差起き上がり	悪いのはいつも機械を使う人間の方だ／今日はこんくらいで勘弁してやる／ついに全財産が100円切った

カンチョウやられ	ユートピアぁ!!／思春期にジャックイン／コレで卒業だ！
気絶	ネジ、ネジはどこだ？／まぁ、落ち着け／ら、ラッキーパンチが！
ダウン復帰	壊れるだろチクショー／わりと効いた／ば、バネがはずれた！
サイクバースト（黄）	配線切れた！
サイクバースト（青）	塗装がはがれるだろ！
攻撃	タコ／馬鹿／アホ／死ぬがいい／ぼんくらがぁ／マヌケめ／いかればんち／このカスがぁ／下等生物め
ジャンプD	は、は、は！／コレが機械の力だ！／ひれ伏すがいい！
通常投げ	馬鹿チンがぁ！／ぶっ壊すぞコンニャロー／このトンチキが！
喰らっとくカイ？	天誅／喰らっとけ／イモ野郎
カイ現象	滅べ　消えろ　目障りだ
カイ幕ホームラン	うざったい
町内カイばーげん	ミサイル発射
痛カイ撃	邪魔だ
座談カイ	充電　疲れた／休む
カイ熱剤	いかればんち／このカスがぁ　下等生物め
グリードセバー	痺れるぞ／痺れたぞ／命令禁止
限カイらばーず1	オーバークロック！／漠然と本気を出すぞ！／それとなくいくぞ
限カイらばーず2	熱暴走だ！／初期不良！／保障期限切れ!!
カイ心の一撃	きぇ～！
駄目な奴は何をやっても駄目	駄目
追加頭突き	駄目ぇーっ！
トリニトロトルエン偏執	トリニトロサンダー！
一撃必殺技準備	ヘラクレスエンジン全開！何気にフルパワーだ決着が付くかも！
13カイ弾	今週のおっかなびっくりロボ！

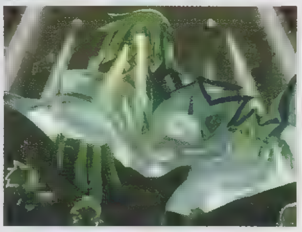
エンディングギャラリー

密かな野心家であるせいか、覇者として君臨する様を描いたグラフィックが多い。

『ΛCP』



『ΛC』



『ΛC』



石渡氏が語るロボカイ

ドリームキャスト版の『X』に特典キャラを付けたいと考えた際、「皆が大好きなカイを、すげー落としてみようぜ!」という、セルフパロディーのノリで生まれました（笑）。ドラマCDでのミカン畑のエピソードは僕的に大好きなんですが、これはキャラを作る時点で考えていたエピソードで、必ず何らかの形で世に出したいと思っていました。

ロボカイの魅力

カイファンは憤慨するだろうが、このパロディーの塊には、多くの人が心を奪われた。すべてが「ロボだから」の一言で済む、その破天荒ぶりは筆舌に尽きる。



一撃必殺技でチビロボカイが口からゾロゾロ出てくるところなど技もセリフも、すべてが常識外れ。

愛する夫と幸せ探しに奔走する人工生命体

アバ

A.B.A



PROFILE

身長：174cm　体重：34kg　出身：フラスコ
血液型：水銀の混じった得体の知れない液体
（輸血時は普通の血液が必要）
大切なもの：パラケルス、自分、鍵の形状のモノ全般、
「もったいない」と思ったモノが大切になる
趣味：世界観察、怨み手帳を付ける、余生の計画を練る（何時も皮算用）
誕生日：不明
嫌いなもの：「もったいない」ことをする人間、恋敵と思しきもの、
友達おもいでない人間
CV：滝本みか
パラケルスのCV：森利道（ゲーム内）、龍谷修武（ドラマCD）

キャラクターの歩み

『XX』

人工生命体を作ることに生涯を費やした医師により、研究の集大成として創造される。しかしA.B.Aが「フラスコ」と呼ばれる研究所で覚醒したときには、すでに医師は彼の技術力に目をつけた、軍組織に強制連行された後だった。

その後10年間、外界から隔離された「フラスコ」で他者と接することもなく独りで過ごすうち、人見知りが激しい性格に育つ。しかし臆病ながらも、擬似生命体として生まれながらに豊富な知識を持ち合わせているため、自分をある種優位に立つ人間と思い込んでいる。

とはいえ彼女は生命体としては未完成な存在であり、設備が整った「フラスコ」以外では生きてはいけないことも自覚していた。そのため新たな世界を切り開く象徴である「鍵」に執着するようになる。

鍵集めによる逃避も限界となりつつあったある日、A.B.Aは外界へと出ることを決意。旅の途中、聖戦の遺物で鍵の形をした妖斧に出会うと一目惚れして「パラケルス」と名付け、自分の夫として持っていくことを決める。A.B.Aは「パラケルス」に自分と同じ人造の体を与えるため、新たな旅に出るのだった。

●カラーバリエーション（『ΛCP』）



A.B.Aを知るためのキーワード

フラスコ：A.B.Aを完成させた非常に高度な技術を誇る研究所だが、この施設の詳細や、彼女を生み出した医師については、既存のキャラクターとの関連もなく一切不明。ちなみにこの研究所の設定については、石渡氏いわく「物語はありますが、メインストーリーに関わるものではありません」とのこと。

パラケルス：元々は聖戦末期の時代に作られた石斧であり、「フラメント ナーゲル」という本名（?）を持つ。血を吸うことでその能力を完全に発揮する。しかし血を吸いすぎて自我を持つ妖斧と化し、「ぶどう酒の太刀風」と呼ばれ恐れられるようになり、最終的には戦野に捨て置かれていた。A.B.Aに拾われた際は「また戦える」と期待していたが、愛玩されているに過ぎないことを嘆き、新たな使い手を求めて逃走を試み続けている。

パラケルスの声：アーケード版において、パラケルスの声を演じているのがディレクターの森氏であることはファンの間で有名だが、気になるのはその理由。石渡氏いわく「声優さんをお願いするほど声のパターンがなかったので、（森氏に）頼んだ」とのこと。社員が声を当てる、アークシステムワークス社の伝統が炸裂した結果である。

必殺技紹介
（『ISUKA』～『ΛCP』）

通常モードと諸刃モード、二つのモードによって使用できる技が大きく異なる。諸刃モードは体力を消費するだけあり、どの必殺技も強力だ。

牽引 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

通常モード時に使える上半身無敵の移動技。

清掃 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

通常モードの技。鍵につかまりに蹴りを出す。

覆滅 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

両モード共通技。抹消の追加技でよろけ誘発。

登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

通常モード専用技。血液を固めて弾状にして飛ばす。弾の発生は遅いものの、技後のスキは少ない。

登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

通常モード専用。輸血パック使用で諸刃モードへ。

抹消 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

両モード共通技。手を伸ばす突進技でリーチが長いため、けん制に使える。

断獄 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

両モード共通で覆滅の追加技。ヒットでダウンを奪うことができる。

断罪 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用技。パラケルスを振り上げたあとに叩きつける2段技。1段目は1発だけ相手の攻撃に耐えられる。フォースブレイク版は強化され何発でも耐えられる。

過失 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用技。鍵につかまりオーバーヘッドキックを出す中段攻撃。立ちガードさせるとよろけを誘発する。リーチは短いが実質ガード不能。崩しの要となる技だ。

結合 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

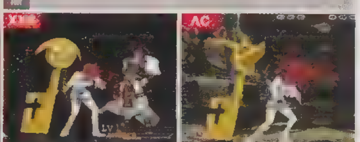
両モード共通。ヒットでモードチェンジする。

飽食 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用。小さく跳び、斧で攻撃する。

根絶 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用。両手で巨大な衝撃波を放つ。

分離 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用技。輸血パックを使い、諸刃モードで受けた反動ダメージの120%分回復。

証拠・隠滅（往路） 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

両モード共通で出せる。パラケルスにつかまり突進する空中…

証拠・隠滅（復路） 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用技。証拠・隠滅（往路）のあとに出せる追加技

登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

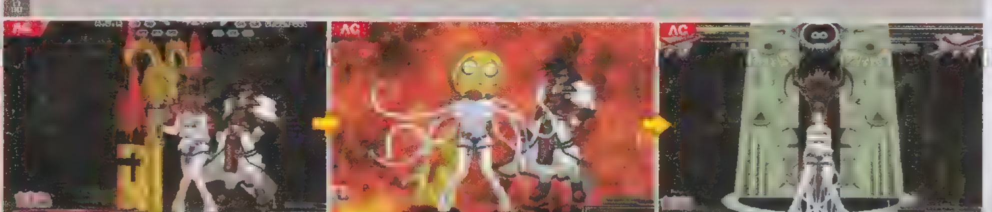
諸刃モード専用。獄・諸刃モードになり一時的に能力を…

証拠・隠蔽 登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

通常モード専用。地面に手を突っ込み、巨大な気を発生させる。「XXS」では単発技だったが、「ΛC」からは追加で3回まで出せる。

登場作品 『ISUKA』～『ΛCP』

諸刃モード専用。体力を消費し、地面全体に攻撃を発生する。

無知の扉 登場作品 『XXS』～『ΛCP』

A.B.Aが自分の周囲を攻撃し、それがヒットすると地面から石碑が出現。石碑の扉が開き、相手を向こう側へと連れていったあとにパラケルスが落下して扉を真っ二つにする。発生は遅いものの、A.B.Aは通常モードの➡+HSで気絶が狙えるので使いやすい。

～キャラクター性能～

●諸刃モードで勝つか負けるか

最弱の性能の通常モード、最強の攻撃力を持つが体力を消費する諸刃モード、2つのモードを使い分けて闘うキャラクター。ラウンドごとに3個の輸血パックが装備され、それを使用してモードチェンジや体力回復などをするので、… 諸刃モードがメインなので、… ときは大勝、負けるときは… ボロ負けと、勝負結果…

Chapter 2 Character

設定資料集

ヤンデレにふさわしい、異様の美しさがある意味個性的なアバ。包帯は定期的に取り替えているのだろうか？





アフロ



ボール



カード

<『ΛCP』ボイスパターン>

登場 1	ほむらみ法廷代 196 条適用、やられる前にやり返す　会計の恥をかかせてやるわ 私の権益保護を定めた恋愛法に抵触する行為で、つまり死刑
登場 2	恨み手帳に追加【うお、呪文かそれは】／ぶっつぶっつぶっつ、ぶつぶつ、ぶつぶつぶつ【勘弁してください】／自発的に惨敗してくれない【難しいと思うぞそれは】
登場 3	私達の世界を盗掘しないで【うわぁ、受け止めづら〜い……】／土足で闖入する気？【きわどい発言はやめろ】／この人は慢性的な連帯保証人です【即日返金で解約をお願いします】
挑発 1	安逸をむさぼる俗人のクセに……　享楽におぼれた唯物のクセに・・
挑発 2	人三化七のクセに……／まさに遠心抵当　まさに暗視の行　まさに行尸走肉
敬意 1	アタシの随想録に刻んであげる……／よしんば惜別の情だとして……／君が鍵なら仲良くなれたのに……
敬意 2	拳一明三の立ち居振る舞いにきりきり舞，研鑽を重ねた暴力で賞賛　剣区卓絶に悶絶
勝利 1	君の存在が非合法だ……／寝汗にまみれて風邪をひけ……／一意専心の乙女は花嵐……
勝利 2	一罰百戒が信条なの……／斬死するまで獣行を暴露してやるわ……／哲理を知らない蛮人だからよ……
勝利 3	偕老同穴を邪魔するからよ　減進呈材の結果、極刑　当然の合法
敗北	おげおげおげげげ　うろ覚えで忘れないわ……／厄年でさらに厄日だ……／訴訟に持ち込んでやる 君の顔は明記したからね／月の無い夜は頭上に気を付けなさいよ
ガード	うぁ／んっ／何で……？／やめれ……／暴力だ／守ってくれるの？／イジメだ……／ ご、ごめんなさい……／厄日だ……
よろけ	血液が足りない……／げほっげほっ／やぁぁわぁぁぁ
ダメージ	いっ／くっ／わ　痛い／ひいいい　あう／も、弄ばれる……／人権侵害……　傷害罪だ……
前のめりダウン	ヘキっ！／ムフォア！／しゅうじょく
カンチョウやられ	告訴ものの恥辱……／婚約破棄されちゃう……／摩滅してしまう……
気絶	独りは……いやぁ……【むうぅう……】／置いてかないでぇ……【いや、しかし……】　死ぬ時は一緒がいい……【それは嫌だ……】
ダウン復帰	こ、怖い・・・・泣くぞ・・・・堪忍・・・・
サイクバースト（黄）	乾坤一擲……

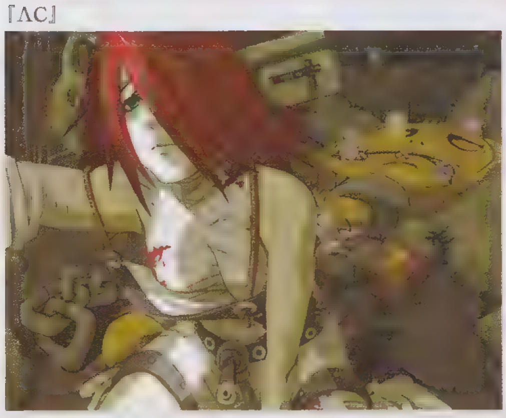
サイクバースト（青）	微賤の分際で！
攻撃	来るな　触るな／もうっ／ぶ、ぶつわよ……／た、たたくわよ……／構わないでって／ 三下の癖に……／脇役のくせに……／君はガッデム……
ダストアタック	責任取れないわよ……
通常投げ	邪魔しないで
消却	消却
抹消	抹消
覆滅	覆滅
過失	いひひひひひ／ぜ、全壊しろ／キィ〜〜〜〜〜〜〜〜〜〜！
断獄	断獄
忌避	怪我するわよ・・
焼成	もっと欲しいの？【我こそは厭世への先達なり！】／私のをあげる……【俗儒の産物どもが塵に帰せ！】 駆逐して……【覚悟はいいか、荊棘を踏んだぞ！】
結合	血液何型？
飽食	飽食　邪魔よ
断罪	断税
根絶	根絶
覚醒必殺技発動	証拠……
証拠・隠匿	隠匿
証拠・隠滅（往路）	隠滅！
証拠・爆滅	爆滅！
一撃必殺技準備	もう取り返しつかない……
無知の闇	おだぶつっ!!

※【　】内はパラケルスのセリフ

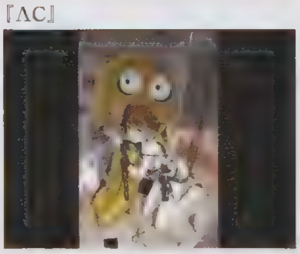
エンディングギャラリー

病人らしく、病的なグラフィックが多い。『ΛCP』では、パラケルスが人間化する結末も。

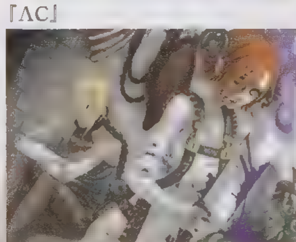
『ΛC』



『ΛC』



『ΛC』



A.B.A の魅力

毒舌とも、妄想系ともとれる言動は、一度聞くと耳から離れない不思議な魅力を持つ。モード切り替えを使いこなすのは大変だが、その分達成感も非常に大きい。



⬆諸刃モードを使いこなせると、愛着倍増。

石渡氏が語る A.B.A

まずはモードチェンジなどの仕様が先にあって、そこに肉付けしていって生まれたキャラです。設定的にはメインストーリーに関わる存在ではないんですが、自己啓発などとはまた違う人間性の色濃いテーマを持っています。これについては僕自身も今後どこかで表現できれば、と思っています。彼女も生まれながらに自由がなく、自由を求めているんです。



時空の歪みにより遭遇する、過去の「背徳の炎」

聖騎士団ソル

ORDER≠SOL



PROFILE

身長：182cm　体重：74kg
出身：アメリカ　血液型：不明
大切なもの：QUEENの「シアーハートアタック」のレコード
趣味：QUEENを聴くこと　誕生日：不明
嫌いなもの：努力、がんばること
CV：石渡太輔

キャラクターの歩み

『XX』

時間を操る能力を持つイノとの戦いによって時間軸がずれ、A.D.2172にタイムスリップしたプレイヤーキャラクターが対峙する存在。聖騎士団に所属していた頃のソルであり、まだ封炎剣を盗み出す前のため、多くの敵を相手にすることに適した無骨な現地調達武器を使う。聖騎士団に所属はしているものの、単独行動による遊撃を主軸にした戦闘行動を取る。

GEAR計画の始動初期、「あの男」によってプロトタイプGEARとして改造されたソルは、「あの男」を追う旅に出るが、A.D.2172クリフによって聖騎士団にスカウトされる。その後どれくらいの期間聖騎士団に所属していたかは不明だが、彼なりにカイと歩み寄ろうとするなど、団の中でいくつかのドラマがあったようだ。しかし最終的には聖騎士団の厳しい規律に嫌気が差し、封炎剣を盗み出し団を脱走。以降は追われる身となる。



●カラーバリエーション（ACP）

聖騎士団ソルを知るためのキーワード

炎の法力：聖騎士団に所属していた時点では封炎剣を持っていなかったソルだが、ゲーム内ではすでに炎の法力を操り戦っている。これは元々ソルがアウトレイジを作れるほどに法力理論に精通しているためで、封炎剣はただの法力増幅装置でしかないのだ。なお石渡氏いわく「ソルはあらゆる属性の法力を習得していますが、使用するのは炎にかたよっている」とのこと。

聖騎士団：一匹狼であったソルが聖騎士団に入ることを承諾したのには、情報収集などの目的も含め、何らかのドラマがあったからだと石渡氏は語る。聖騎士団に所属している間、そして脱走を実行するに至るまでにもドラマが存在しているらしいので、今後機会があれば、これらの物語も描き出されることがあるかも知れない。なおドラマCDでは、カイが戦死した後、ソルが聖騎士団団長になるというエピソードもあるが、ここでは聖騎士団は完全に統率を失ってしまう。

現地調達武器：戦場において即席で作った武器で、一枚岩から削りだしたような刀身をくさびで留め、柄の部分に布を巻いている。その無骨なイメージは戦い方にも反映されており、当時の（そして封炎剣所持後よりも）型にとらわれない大雑把なバトルスタイルを取っていた。ゲーム内で使用する技も攻撃範囲や威力に優れるが、技後の隙が非常に大きい。

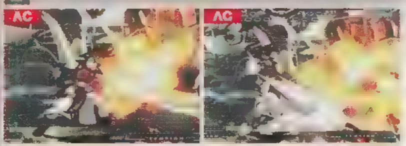
必殺技紹介

『XXS』～『ACP』

聖騎士団ソルは、炎の法力を使った攻撃が主力。チャージをすることで特定の必殺技を強化する、特殊な固有システムを備えている。

ブロックヘッドバスター

登場作品 『XXS』～『ACP』



武器の柄から炎をくり出す必殺技。チャージレベルによって炎の大きさ、攻撃ヒット数が変化する。

ロックイット

登場作品 『XXS』～『ACP』



前方に拳を構えたまま突進。チャージレベルが上がるほど、連続技に使いやすくなる。

チャージ

登場作品 『XXS』～『ACP』



チャージゲージを増加する固有の動作。『XXS』はボタンをタイミングよく押すと増加量がアップ。

アクションチャージ

登場作品 『XXS』～『ACP』



技の発動後、チャージゲージが増加する技。

チャージバースト

登場作品 『XXS』～『ACP』



チャージ中に発動できる、無敵必殺技。

ライオットスタンプ

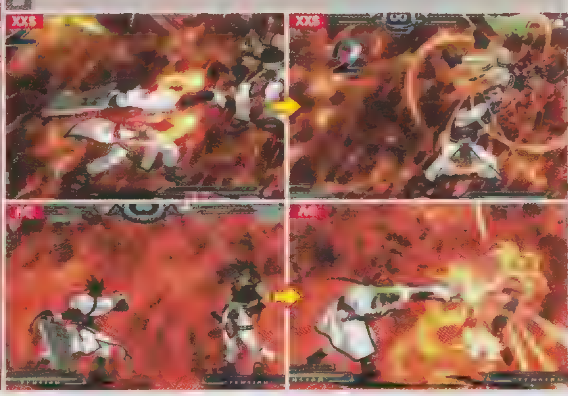
登場作品 『XXS』～『ACP』



後方の壁を蹴って前方に突進する蹴り技。

タイランレイブVer.Ω

登場作品 『XXS』～『ACP』



炎をまとわせた拳で殴る、覚醒必殺技。チャージレベルが2になると2ヒット、レベル3になると3ヒットと攻撃回数が増加し、同時に攻撃力も飛躍的に伸びる。

ドラゴンインストール・殺界

登場作品 『XXS』～『ACP』



チャージゲージがレベル3、テンションゲージがMAX時に使える覚醒必殺技。攻撃を加え、さらにボタン入力を必要とし、またこの技でKOすると、一撃必殺技と同じ演出になる。

ガンフレイム

登場作品 『XXS』～『ACP』



『GG』のソルと同じく、前方に炎の弾を飛ばす。地面を疾走するので遠距離の相手に有効だ。

ガンブレイズ

登場作品 『XXS』～『ACP』



すべりこむように地面を疾走しながら火柱を繰り出す。移動中に相手に触れると背後に回りこめる。

シュトルムヴァイパー

登場作品 『XXS』～『ACP』



跳び上がりながら炎をまとった蹴りをくり出す。無敵時間があるため、攻めを切り返すのに使える。

バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ

登場作品 『XXS』～『ACP』



前方にジャンプしながら武器で攻撃する中段技。チャージレベルが上がるほど攻撃スピードがアップ。

バンディットリヴォルヴァー

登場作品 『XXS』～『ACP』



膝蹴りからカカト落としに連係する2段技。

ファフニール

登場作品 『XXS』～『ACP』



炎をまとった武器を振り下ろして攻撃する。

ヴォルカニックヴァイパー

登場作品 『XXS』～『ACP』



武器を振り上げてジャンプする。『ACP』のみフォースブレイク版があり、巨大な炎を放ちつつ上昇。

タイランレイブ

登場作品 『XXS』～『ACP』



EXキャラクター専用の覚醒必殺技で、初代『GG』のタイランレイブを再現した動作になっている。

サーベイジファング

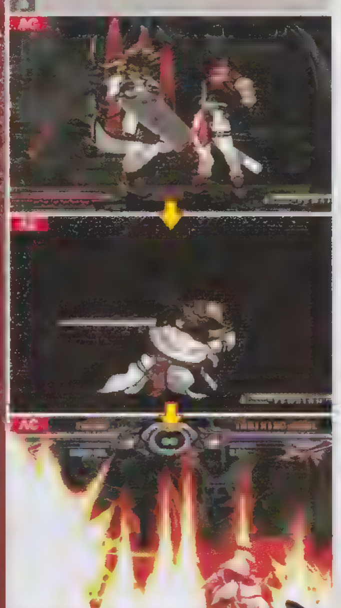
登場作品 『XXS』～『ACP』



巨大な火柱で相手を吹き飛ばす覚醒必殺技。

オールガンズブレイジング

登場作品 『XXS』～『ACP』



攻撃が当たると同時に相手を通過し、巨大な火柱を何本もくり出して焼き尽くす。

フレイムディストーション

登場作品 『XXS』～『ACP』



本来はCPU専用技。テンションゲージ、チャージゲージがMAXになる。

～キャラクター性能～

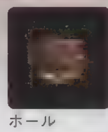
●チャージを使った戦略

聖騎士団ソルはチャージゲージで必殺技を強化していくキャラクター。動きが非常にすばやく、通常技キャンセルチャージを使ったラッシュで相手を圧倒することができる。

設定資料集

聖騎士団の規律に縛られていた頃とはいえ、その荒々しさは変わらない。睨み付けるような瞳が印象的だ。

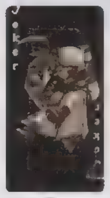




ホール



アフロ



カード





Chapter 2 character

<『ΛCP』ボイスパターン>

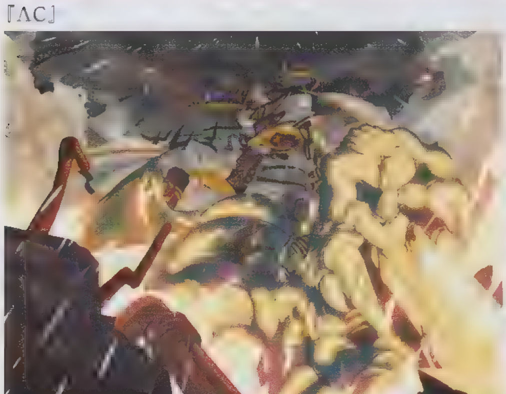
登場	選べ、道を空けるかくたばるか／死にたくなければハナからマジでコイ　期待はしてねぇ、適当に来い
登場（対スレイヤー）	ジジィが、はしゃいでんじゃねぇ
登場（対カイ）	目障りな小僧だ、つぶすぞ？／ん、足手まといの小僧か　華奢な体しやがって
登場（対アクセル）	ああん？何言ってるんだ、おまえ
登場（対イノ）	逃がさねぇぞクソ女
登場（対ボス聖ソル）	消えろ、消し炭にするぞ……／何だてめえ？／やれやれ、もう一戦か……
挑発1	何のマネだ、そりゃ　見栄を見せろ／かかってこいよ
挑発2	目障りなんだよ……／失せろ……！／やる気ねぇのか？
敬意	やるじゃねぇか／上出来だ　まずまずだな
勝利1	あっけねぇな、くだらねえ／こんなもんか／あばよ
勝利2	手の内は終いか／退屈させやがる…／もう終わりか？
勝利（対カイ）	泣き言は聞かねぇぞ　ま、がんばんな／坊やは帰んな……
敗北	ヘヴィだぜ　うおおお！／やれやれだぜ
ガード	む／ち／く／終わりか？／どうした？／おいおい
よろけ	くそ！
ダメージ	う／ちぃ／ぬ／くっ／おぁ／うぅ／うぉおあ　おぉうあ／ぐぉお
カンチョウやられ	おぉおう!?／ぐほぉ！　俺が受け手に
気絶	ちぃっ……
サイクバースト（黄）	一気にいくぜ
サイクバースト（青）	調子にのりやがって

攻撃	ふっ／は／おら／おおお／てあ／はあ！／でぇぇあ！／いただき！／砕けろ！
ブロックヘッドバスター	うぜぇ！／燃えろ!!　邪魔だ！
ガンブレイズ	ガンブレイズ！
ガンフレイム	ガンフレイム
シュトルムヴァイパー	シュトルムヴァイパー!!／落ちろ！　目障りだ！
ヴォルカニックヴァイパー	ヴォルカニックヴァイパー／寝てろ！／落ちろ！
バンディットリヴォルヴァー	プロトタイプバンディットリボルヴァー
バンディットリヴォルヴァー	バンディットリボルヴァー
ロックイット	ロックイット!!　黙ってろ／どけ！
アクションチャージ	おぉ！
チャージ	めんどくせぇ……／うぉ～～～～～／ちまちましやがって！
サーベイジファング	サーベイジファング!!!!／消し炭になれ!!!
タイランレイブ LV1	タイランレイブ!!
タイランレイブ LV2	タイラン……レイブ!!／御託は……いらねぇ!!　もらったぁ！……消えろ！
タイランレイブ LV3	タイ……ラン……レイブ!!!／御託は……いらねぇ……消えうせろ
ドラゴンインストール：殺界	ドラゴンインストール／寄り道はココまでだ！／どうなっても知らんぞ!!
フレイムディストーション	楽には死ねんぞ
一撃必殺技準備	終わりにするかっ……！／もうややこしいのは無しだ！／50%ぐらいか……
オールガンズブレイジング	消えろ　消えな

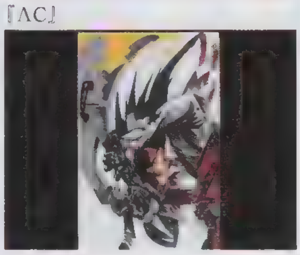
エンディングギャラリー

通常のソルと同じく、猛々しさが全面に出ている。中には封炎剣を持ち出した直後の絵も。

『ΛC』



『ΛC』



『ΛCP』



聖騎士団ソルの魅力

通常のソルよりさらに無骨ながら、カイと同じ聖騎士団制服を着ているというギャップに、ニヤリとする人も多いはず。シリーズファンにこそ嬉しい存在だ。



⬆本能に任せた強力な一撃が持ち味。

石渡氏が語る聖騎士団ソル

『餓狼伝説』におけるリョウ・サカザキのような、パラレルキャラクターに分類されるキャラクターと考えています。ちなみに生みの親は森君なのですが、設定などの指定はしていません。ただ少なくとも聖騎士団時代に彼があのように暑苦しい格好で、カイとケンカをしたりクリフになだめられたりしつつ、渋々働いていた姿を想像していただければ幸いです。

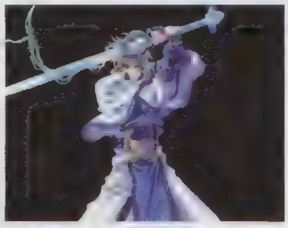
オープニングアニメギャラリー

何も考えずにスタートボタンを押して[illegible]オープニングアニメ。しかし、この中にはドラ[illegible]詰まっている。ここでは4作品のオープ[illegible]

『X』

オープニングアニメが導入された、記念すべき第1作。ソルとカイの対決を軸として、キャラクターたちがスピーディーに登場する。息もつかせぬカッコ良い展開に、シビれるだろう。


➡咆哮するソル。見つめる先にいるのはカイだろうか?


➡封雷剣を構えるカイ。暗闇に白と雷の青が映える。


⬅剣を一閃。構えから察するに、スタンエッジを出したのか?


⬅カイに呼応するように、雄々しくガンフレイムを放つソル。





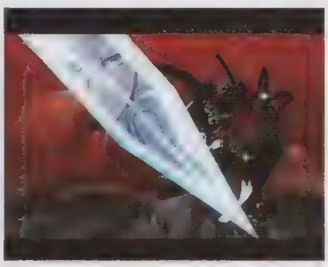


⬅闇慈、ジョニー、紗夢と、新キャラが次々にお目見え。

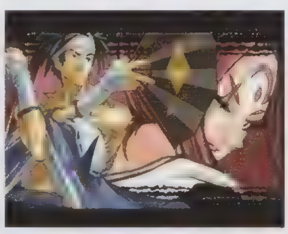
『ΛCP』

格闘ゲームシリーズの最新作だけあって、「技術ここに極まれり!」といった感じのオープニングムービーに仕上がっている。人間関係も、これまでよりはっきりと明示されている。


⬆黒く輝く太陽の下、主の無い封雷剣と封炎剣が地面に突き刺さっている。


⬆……と思いきや、ソルとカイが登場。ここでも2人の対決を主軸とした展開になっている。


➡やはりここでも鉄板のコンビ、メイ&ジョニー。


➡ジャパニーズ同士ということで縁が深い、闇慈と梅喧。


⬅未来のライバルなり得るか? スレイヤーとポチョムキン。

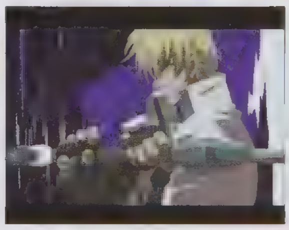

⬅同じ男を愛した者同士であるミリアとヴェノム。

『XX』

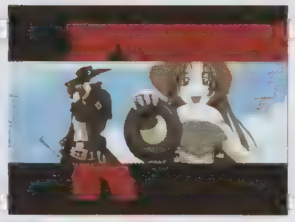
『X』からアニメーション枚数が増え、ビジュアル的に飛躍的な進化を遂げた。こちらでもソルとカイの対決が中心になっている。

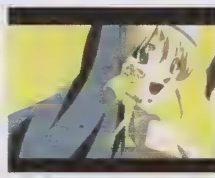

➡封炎剣を構えた戦士。言うまでもなくソルだ。


➡戦いの開始を告げるように、突を巻き上げるイノ。


⬅鋭い眼差しで、正面を見据えるカイ。その先にいるのは……。


⬅もちろんソルだ。両者の渾身の一撃が激突する!


➡どこかほのぼのとした、ジョニー&メイのコンビ。


⬅どこからどう見ても、女性のブリジット。


⬅アサシン組織に関係する3人。歩む道は全員異なる。

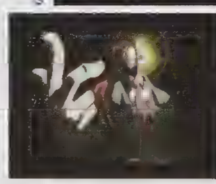

➡追加キャラの中で一番登場回数が多いイノ。


➡何かを振り切るように、大鎌を払うテスタメント。


⬅ガラスを蹴破るイノ。どこかで見た光景だ。


➡ザッパに憑依する、S子の姿が……。


⬅鎌に両断されたかのように、もがき苦しむディズィー。


⬅暗闇でダンディーに微笑むスレイヤー。

『ISUKA』

最大の特徴は、一部が水墨画のようなタッチで描かれていること。ソルとカイの対決も、迫力が増している。

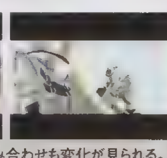


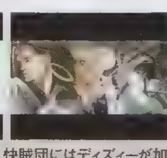




⬆薄暗い荒地に立つソルに近づく、カイのものらしき足。次のシーンでは斬撃により生まれるきらめきが、真剣勝負に華を添える。にらみ合いながらも、ソルはどこか余裕の表情だ。









⬆キャラクター同士の組み合わせも変化が見られる。快賊団にはディズィーが加わり、ザッパとファウストなど、今までに無かったカップリングが登場。また何気にA.B.Aも映る。

Chapter 2 character

重大な出生の秘密を持つ、ソルのお弟子様

シン

SIN





PROFILE

身長：181cm　体重：73kg
出身：不明　血液型：不明
大切なもの：みなぎる食欲、
もうひとつは言えない
趣味：斬新な形容詞を模索すること、
苦手をひとつずつ克服すること
誕生日：5月31日
嫌いなもの：苦手を克服しない奴、
子ども扱いされること、
イリュリア連王国
CV：宮崎 一成

キャラクターの歩み

『2』
カイとハーフギアの女性・「木陰の君」の間に生まれる。楽観的かつ物事を振り返らない性格で、礼節などは苦手。訳あってソルに預けられて以来、賞金稼ぎの旅を共に続けてきた。ヴァレンタインが起こしたイリュリア襲撃事件の後、体内に眠るジャスティスのGEAR細胞を利用される。

シンを知るためのキーワード

「木陰の君」：シンの母親であり、8歳前後のハーフギア。ジャスティスのGEAR細胞を持つこと以外は不明の存在。Dr.パラダイムが彼女の研究を開始したことで、今後謎も明らかになるかもしれない……？



雷の法力：シンは通称「アホの子」であり、高度な知識が必要な雷の法力を使える理由が無い。石渡氏いわく、この力は体系化された法力ではなく、母の血による特殊能力とのこと。

旗：設定資料集のショートストーリーには、男らしく目立つ武器を使いたがるシンに、ソルが「旗でも振ってろ」と言い捨てるシーンがある。これが彼の、武器選択の決定打なのかもしれない。

シンの魅力

ゲームをプレイしてみれば、スタッフ・プレイヤー問わず、皆が彼を「アホの子」と呼ぶ理由を分かっていただけるだろう。とにかく直進、気持ちいいくらいに単純。さらに重い宿命を背負っていながら、彼が悩んでいるのは家族との幸せについてだけ。客観的なプレイヤーの視点から見てもついつい応援したくなる、皆に愛される「アホの子」なのだ。



⬆自らをソルの「お弟子様」と語るシン。生意気だが憎めない魅力を持っている。

石渡氏が語るシン

ブリジットやディズィーに近い立場になりますが、幸せの定義の一つを体現するキャラクターですね。とにかく、完全なバカです（笑）。単純さはチップと似ていますが、彼のように夢はまだ持っていません。「そんな人間が今後どう幸せに生きていけるのか？」ということを描いていく存在ですね。『2』で事件もありましたが思い悩むようなこともなく、強いて挙げれば「早く家族円満になりたい」と考えている程度です。



～キャラクター性能～

●終盤戦が見せどころ

シンはカイと同じサーヴァントを引き連れており、全体的に性能が高い。しかし生産コストが高いため、収入の少ない前半戦は押され気味になる。前半戦をいかに凌いで、高性能なサーヴァントを揃えるかが勝負どころだ。後半戦は、相手もサーヴァントが揃ってしまうものの、サーヴァント同士の戦闘では勝ちやすい。また、味方の体力を回復できるパテカトルステイン、味方が多いほど強化される飛び道具のファントムバレルといったスキルもあるため、乱戦は有利に進められるはず。あとは、敵マスターにサーヴァントが狙われたとき、どれだけマスターで守れるかがポイントだ。



⬆コストが高いサーヴァントばかりだが、それに見合うだけの性能を持つ。



⬆シンの技はリーチが長く、離れた位置や複数の敵に対して攻撃が可能だ。

必殺技紹介（『2』）

シンは、旗を使う必殺技がメイン。全体的にリーチに優れており、離れた間合いから攻撃が可能だ。

ビークドライバー



雷を帯びた旗で突き刺す攻撃で攻撃発生、リーチ、動作時間のすべてが優れている。連続技に組み込みやすいほか、けん制や相手の動作のスキに反撃するなど、使える場面は多い。シンの主力技と言える。

ビークドライバー追加攻撃



ビークドライバーで突き刺したあと、雷の玉を発生させる。ヒットすると相手を浮かせられるので、さらに追撃が可能だ。

エレクトロリヴァーブ



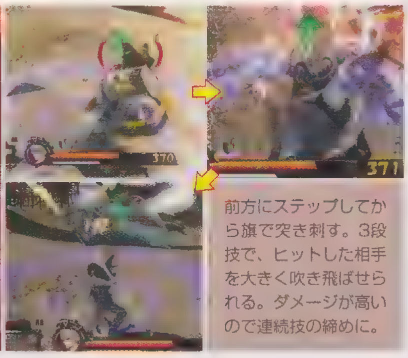
相手の攻撃を受け止めて反撃をくり出す当て身技。反撃技は攻撃範囲が広く、攻撃した相手以外にも周囲の敵を巻き込める。単発の威力が高く、気絶させやすいので相手の動きが読んで使うと強力だ。

ヴォルテックアイ



巨大な雷の玉を前方に設置する。ダメージは低く飛び道具と相殺して消えるが、長時間停滞するうえ多段ヒットする。

ビークドライバー大



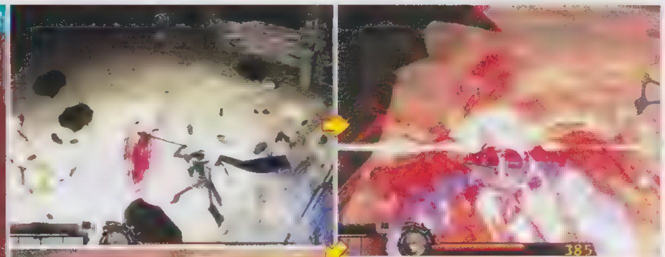
前方にステップしてから旗で突き刺す。3段技で、ヒットした相手を大きく吹き飛ばせられる。ダメージが高いので連続技の締めに。

ガムシャラに突いてみた



空中でくり出す連続突きで、主に連続技の締めに使う。一発のダメージは低いので、全段当てるように調節しよう。

覚 R.T.L





自身の体全体を雷で包み込み、突進する覚醒必殺技。単発の威力は覚醒必殺技の中では低い方だが、暗転中も含めて合計3回まで方向転換でき、全段当てるとかなりのダメージとなる。ただし、マスターは浮かせたあと受け身が可能なので、対マスター戦には不向き。複数の敵を巻き込めるので、乱戦向きの技だ。

サーヴァント紹介

シンのサーヴァントはカイと同一のもの。ただし、ミニオンとしてハミングソードが使える。

ソードマン



「マスター、あとは頼みマスター」の名ゼリフで有名な下級近接兵。

ガントレットボディ



下級装甲兵。同兵種中、最も体力と召喚に必要なMANAが高い。

スプリングボック



下級機動兵。動きがすばやく、相手の攻撃を避けながら攻撃する。

コンヴィクトハンマー



上級装甲兵。攻撃動作中は相手の攻撃を耐えられるため、対マスター戦でも引けを取らない。重要なゴーストに置いたり、攻め込むときに引き連れるなどあらゆる場面で頼りになる。

ハミングソード



鳥型のミニオン。体力は低いが気絶させやすい攻撃があるので、戦いを有利にできる。

ツイントリガー



両腕にボウガンを装備している下級射撃兵。体力は低いが、離れた位置から攻撃できる。

クワトロペイリフ



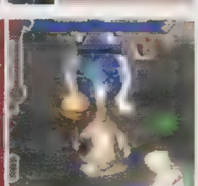
馬に乗って戦う上級射撃兵。2種類のモードがあり、状況に応じてモードチェンジをする。攻撃力と射程に優れているので、頼りになるサーヴァントだ。

ヘヴンズリブラ



上級法力兵。メインの攻撃手段は巨大な気弾を投げるもので、離れた位置から攻撃できる。また、敵の防御力を下げる杖を設置するといった便利なスキルも持っている。

ワイズマン



味方の強化ができる下級法力兵。対装甲兵では無類の強さを誇るが、体力が低いのが難点。

シンのスキルについて



●ファントムバレル

自身と周囲の味方の体力を吸収して、強力な飛び道具を放つ。周囲に味方がいるほどレベルが上がり、威力や気絶値の増加、複数の敵にヒットするといった恩恵がある。最大レベルだと、マスター相手でも瀕死にできる。



●パテカトルステイン

[illegible]具を放つ。通常の回復アイテ[illegible]



●エキサイター

シン自身を一定時間パワーアップさせるスキル。効果時間中は攻撃力が高くなり、攻撃した相手を気絶させやすくなる。



[illegible]



●ハミングソード召喚

[illegible]

<『2』ボイスパターン>

ビークドライバー	ビークドライバー！　飛びやがれ!　でらぁああ!
ガムシャラに突いてみた	いけぇ！／ここだぁ！／見えた!
エレクトロリヴァーブ	残念だなぁ　悪いなぁ／へっ惜しい!
パテカトルステイン	パテカトルステイン!／大丈夫か!／もうちょい頑張れ!
ファントムバレル	ファントムバレル!／とどけぇ！　そこだぁ！
エキサイター	しかたねぇなぁ　まとろっこしいな　[illegible]これ一てえな
覚醒必殺技（準備）	俺の本気が見たいか……?／ぬぅあああ!!!／わりぃ、決めるぜ?
覚醒必殺技（発動）	ライド・ザ・ライトニング!／消えちまえ!　はあああああああ!
特殊登場（VSソル）	知ってるか、インドラも雷を生むんだぜ?　遠慮とか、そういうの無しで頼む　カイの雷と一緒にすると　火傷するぜ?
アピール（挑発）	敗北の女神が俺を差別してやる　図に上がらねぇな　ムカつくぜ　俺のスマイルが0円のうちに　本気をだせよ?
アピール（敬意）	く　なんてバイオレンスな連中なんだ　わりぃ、そろそろ本気ださねぇとな　ちぇ、すぐに追い抜いてやるよ
死亡	なんだよ……ダセェな……／ちぇ、かっこわりぃ……／母さん……
ラウンドスタート	ちょっと早いか　「残念だったな」だ　知れ　黒の迅雷を　聞こえるか　インドラの疼きが
勝利	へー　ざまぁ　散ったか?　インドラの息吹に　おし　快勝!
敗北	[illegible]
特殊勝利（VSソル）	なんだよ　オレじゃ不服か?　畜生　ガキ扱いすんなって言ったの　だから言ったろ?
特殊敗北（VSソル）	[illegible]　なんだよ　本気かよ　[illegible]　これが格[illegible]やつかよ
特殊登場（VSカイ）	黒いだろ……? これが俺の雷だ／賭けねぇか? 迅雷の名前を／本気でこねぇと、死ぬかもよ?
特殊勝利（VSカイ）	気を抜いたな、らしくねぇ／なんで封雷剣を使わねぇんだ……／おい、まさか手を抜かなかっただろうな?
特殊敗北（VSカイ）	くそ……!　なんでだ!／ちっ……、伊達じゃねぇってことかよ……／ウソだろ……コイツ、強ぇ……
VSキャプチャー	オヤジ、ちゃちゃっとやっちまおうぜ!　何してんだオヤジ! 見てねぇで手伝えよ!
キャンペーン#5	どうしたんだオヤジ! マジでやんねぇとヤベぇぞ!!／うわ、なんてマゾヒスティックなヤロウなんだ! まともじゃねぇ！
キャンペーン#15	……あれ……?……オヤジ?……お……オレは……
キャンペーン#16	無事か!　カ、カイ!／ぼおっとしてんじゃねぇ／スゲェ……こいつ、こんなに強かったのか……
キャンペーン#18	任せろ!

平和と油揚げを愛するバックヤードの住人

イズナ

IZUNA



Chapter 2 character

PROFILE

身長：182cm（耳込みで204cm）
体重：68kg
出身：不明　血液型：不明
大切なもの：何とかなるさ、友達、愛着
趣味：ご当地油揚げの食い比べ、演歌
誕生日：8月3日
嫌いなもの：可愛げのない排他思想、
ものを大切にしない人、言及
CV：古澤徹

キャラクターの歩み

『2』

「適当」をモットーとし、一人より皆で喜びを共有することを大事にする、飄々とした人外の者。平安時代の日本で起きたとある出来事が原因となりバックヤードで生まれ、長い歴史に裏付けられた風格も持つ。知人であるDr.パラダイム共々、事件解決に関わる中で、ソルたちと知り合うこととなる。

シンを知るためのキーワード



妖怪仲間：イズナが呼び出すサーヴァントは、いずれも日本の妖怪。彼らはバックヤードに存在する異世界の存在であり、ソルたちが呼び出すサーヴァントとは性質が異なる。

ハイブリット言語：イズナの誕生の地・日本の言語情報を、総合的に取り入れた言語。彼の誕生の経緯（と思われる昔話）は、設定資料集のショートストーリーで語られている

ご当地油揚げの食い比べ：周知の通り『ギルティギア』の世界では日本は消失しており、この趣味も不可能に思えるが、石渡氏いわく「各地のコロニーで、お供え物を食べているんです。アメリカの甘い味付けに困ったり、油揚げがなければ稲荷寿司でガマンしていると思います（笑）」とのこと。

イズナの魅力

その掴みどころのない言動に隠れがちだが、彼の行動を一通り見てみれば、その内に秘めた厚い人情や、理路整然とした考え方がおのずと見えてくるはず。決して軽い性格の人物ではなく、しかしその本質を飄々とした態度で感じさせないムードメーカー的な存在の彼は、重い宿命や悩みを抱えたソルたちにとって、今後も頼れる助言者となってくれることだろう。



⬆バックヤードの住人だが、ジャスティスなど下界の事情をよく知っている。

石渡氏が語るイズナ

「日本刀を両手で振り回すキャラクターが欲しいな」というコンセプトがあり、さらにパンチがあるデザインを思案していた時、突如「オヤジ猫耳だ!!」とラフを仕上げました。コンセプトとしては、「楽をして生きたい」と考えた時、人間どこで楽をすべきか、頑張るべきかを模索する存在です。力の入れどころを理解しつつも、みんなでゆるく幸せになりたい……夢のような話ですが、彼はそんな風に考えているんです。



～キャラクター性能～

●でいだーらを進軍させろ!

イズナの上級装甲兵であるでいだーらは、ほかのサーヴァントとは違いゴーストのみをターゲットとする。またゴーストの支配力が高く、一撃で支配することも可能。マスターゴーストでも、バリアの上から耐久力ゲージを3分の1も減らせる。敵マスターゴーストに到着させたら、勝利したといえよう。しかしでいだーらは足が遅く、ゴーストを中立化し続けるだけで足止めできてしまう。また、相手もイズナ戦はでいだーら対策をしていることも多く、なかなか敵マスターゴーストまで辿りつけないのが現状。いかに無事な状態で敵マスターゴーストまで辿りつかせるかが、イズナの醍醐味だ。



⬆イズナのサーヴァントは全体的に体力が低い。戦力が整うまで守ろう。



⬆サーヴァントを見つけたら、高火力の鋼山葵で確固撃破しよう。

必殺技紹介

イズナの必殺技はスタンダードなものが多いが、特殊な性能もあるあたり、イズナらしいといえる。

鉄鎖印



印を結び、地上にいる周囲の敵を金縛りにする。金縛り中の敵は一定時間動けなくなる。マスターはガードしても効果があり、動きを止めた後はは後方に回ってから攻撃すれば、確実に攻撃を決められる。

芥子坊主



ロックオンした敵を追尾する飛び道具を放つ。弾速が遅いため足止めとして使いやすい。気絶させやすい特徴がある。

駆け椿



ロックオンした敵目がけて突進技をくり出す。よほど遠くない限り当たるので、乱戦からマスターを狙い打つのに便利。

鋼山葵





刀を構えて連続突きをくり出す。攻撃の発生が若干遅いが、単体の敵に対して集中的なダメージを与えたいときに重宝する。



刀を鞘にしまい、居合いで一閃する必殺技。前方約180度をカバーするので、複数のサーヴァントに対してダメージを与えられる。アップデートによりダウンを奪いやすくなり、2連続でヒットさせればほとんどのサーヴァントがダウンする。

覚 月桂刃





力強く踏み込むと同時に周囲の敵にダメージを与え、その後斬撃を決める覚醒必殺技。暗転する前に攻撃するため、発生時間は非常に早い。斬撃部分の攻撃範囲は正面のみなので、ヒットさせたい対象との向きに注意しよう。マスター相手に使うと一気に瀕死に追い込めるが、サイクロンブラスト可能なのが残念。

サーヴァント紹介

イズナのサーヴァントは妖怪。見た目はコミカルだが特殊能力が多く、相手にするとやっかいだ。

河童



なぜか強気な発言が多い下級近接兵。攻撃を受けると反撃をする。

猫又ちゃん



下級機動兵。射撃兵と法力兵に使う「私、まっしぐら」が強力。

なまはげ



下級装甲兵。同兵種と比べ体力が低いが、コストも安いのが特徴。

一反木綿



式神を使って攻撃する下級射撃兵。最大レベルだと同時に2個の飛び道具を放つ。

でいたーら



巨大な体でゆっくりと歩く上級装甲兵。ゴースト支配力が高く、ゴーストのみをターゲットとする。敵マスターゴーストに到着させれば、イズナの勝ちは決定したようなものだ。

天狗



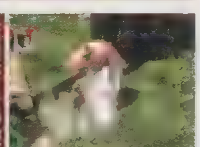
上級近接兵。「芭蕉扇」は敵サーヴァントを上空に打ち上げ、戦闘から強制離脱可能。

お雪



冷気で攻撃する上級法力兵。周囲の味方の防御力を上げたり、敵一体を氷漬けにできる。

でいたーらの使い



でいたーらの体力が減ると、召喚されるミニオン。体力は低いが戦闘能力が高い。

麒麟



燃えた体が特徴的な上級射撃兵。通常攻撃の射程は短いが、高速の突進技の「木漏れ日」や、長時間拘束する設置技の「イバラワラジ」といったスキルを持つ。

だるま



法力タイプのミニオン。補助的なスキルに優れており、マスター戦で召喚すると活躍する。

イズナのスキルについて



●天人菊

味方サーヴァントを一時的にパワーアップさせる飛び道具を放つ。非常に強力なスキルだが、飛び道具が直線的で狙いを定めるのが難しい。



●姫空木

イズナの姿を一定時間完全に消すスキル。イズナが攻撃したり、相手の攻撃を受けるorガードすると姿が出現。なお、効果中限定の攻撃がある。





●柘榴もぎ

味方にとって不利な効果を消し去るスキル。アイテム「ティスペル」と似たの効果を持ち、何度も使用できるが、効果範囲が狭いのが難点だ。



●だるま召喚

ミニオンのだるまを召喚するスキル。対マスター戦で強力なミニオンなので、マスター戦を仕掛けてくる相手には買っておきたいスキルだ。



↑だるまは特殊能力に特化し

<『2』ボイスパターン>

駆け椿	駆け椿（かけつばき）！　勝機！　見えたダス！
芥子坊主	芥子坊主（けしぼうず）！　眠んなさい／おやすみ
鋼山葵	鋼山葵（かねわさび）！／よいせ！　今ダス！
姫空木	姫空木（ひめうつぎ）！／脅かしてやりますか　偵察といきましょ
天人菊	天人菊（てんにんぎく）！　適当にがんばって！　無理せん程度にな！
柘榴もぎ	柘榴もぎ（ざくろもぎ）！／適当にいただきます／全ては御霊に還る
覚醒必殺技（準備）	頃合さね……／王手……　盛り上げますか
覚醒必殺技（発動）	月桂刃（げっけいじん）!!／はぁあああ！　七分咲きかな……
アピール（挑発）	しょうもないのう……／楽出来ていいね、この勝負　晩酌も、過ぎれば毒になるでよ？
アピール（敬意）	お茶一杯もすする暇が無い……／どうも遊びじゃないね、これ／あんた、涅槃が見えとるね
気絶	ちょっと、待って……／あれ、歪んでる？　ふらっふら～
状態変化（有利）	お、皆いい仕事しよるね　さ～て、楽になってきたよ！　皆、もう一頑張りだがや！
状態変化（不利）	あらららら……／げ～、面倒くさ！／オイも喧嘩が下手っちゃね……
死亡	まぁ、こんなもんだろうね……／あーれー！／うわ、皆ゴメンナサイ～！
ラウンドスタート	んじゃあ、適当にやりましょうか、合戦／喧嘩は趣味じゃないね、どうも 正直、勝ち負けに興味に無いんよね
勝利	十年一日。実りもあれば、腺もできようがね／こんなんで得意にはなれんよね、どうも／ 皮肉さね、こんな喧嘩で魂が輝く……
敗北	とほほぉ～っ!!!／ちょっとは手加減しなさいよー！
バナナボイス	げぇー！／そんなバナナ！／すべったぁ!!
各マスター討ち取りボイス	ごめんダス
ラウンド開始時みねうち宣言	ちょっとだけ寝ててもらうばいね
ソルに懇願	ヤバイっちゃよ、まだなん？
お頼みボイス	ソル、任せたっちゃ！／シン、頼むばい！／ドクター、今だで！／連王さん！
キャンペーン#3	なんばしちょる？　サーヴァントを回収して、あの門まで走れ！ あの門のバリアをはがさねば、オイらどこにも行けんぞや！／バリアはサーバヴァントにしか壊せんきに！
キャンペーン#5	げ……、何この人。不死身？　こりゃ、ちょっとやそっとの攻撃では倒せんのとちゃうか!? 出し惜しみしてる場合じゃなか！　あんさんの渾身の一撃を見舞うんじゃ！
キャンペーン#15	なまら凄か戦闘やね
キャンペーン#18	オイの出番だ

辺境の地で同胞を保護する自律思考型ギア

Dr.パラダイム

DR.PARADIGM



PROFILE

身長：115cm（翼開長142cm）　体重：32kg
出身：アメリカ（オハイオ州）　血液型：不明
大切なもの：内容を問わず具体的な理念、眼鏡、紳士肌着
趣味：組織相関図を美しくする研究。全ての事象を暫定的な情報単位に換算し、自分の脳の処理速度と記憶容量を知る。
誕生日：不明
嫌いなもの：無計画な者、バードウォッチャーの日、蚊
CV：幹本雄之

キャラクターの歩み

『2』
GEARの身でありながら勉強家で、この世の理を自分なりに悟っているが、性格は非常に頑固。他人（特に人間）との馴れ合いが苦手だが、行き場のない自律型GEARを統率する。バックヤードに検索プログラムをかけられる稀有な人物であり、『2』においても、非常に重要な役割を果たした。



Dr.パラダイムを知るためのキーワード



水：Dr.パラダイムは、水がなければ生きていけない体質を持つ。これは当初の設定段階において、彼がカエルだったことに由来する。石渡氏いわく、「水中用など、GEARにもいろいろな用途があったんです」とのこと。



ボニー助手：A.B.Aと同じ人工生命体で、ゲーム内でも活躍しているパラダイムを手伝う存在。設定資料集のショートストーリーには、バニー、ベニーといった彼女の姉妹も登場する。

人間嫌い：人間など滅んでも構わないと考えていたDr.パラダイムだが、『2』のラストではカイとの協力体制を築いている。今後、彼の人間に対する見方も変わっていく……かも?

Dr.パラダイムの魅力

従来の『ギルティギア』シリーズの登場人物というのは、表向きは考えていないようで実は考えているといった場合がほとんどだったが、彼のような学者肌の人物は初めて。その内面もまさに学者然としており、なおかつ戦いに関しては背負った理由や決意もないという、これまでにない立場が非常に斬新な存在だ。今後も彼の研究成果は、物語の重要な鍵となっていくのだろう。



↑自分がドラゴンであることを強調するパラダイム。その気難しさも魅力の1つ?

石渡氏が語るDr.パラダイム



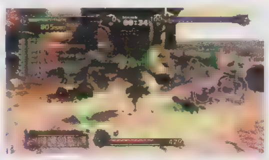
彼には、身近な人間像のようなものが強く出ています。結果的だけ見ると言動自体は往々にして正しいのですが、それをぶつけた相手に対して、まったくケアをしないんです。そういう人間を見た時、皆さんはどう思うのか? ということを問いかけるキャラクターです。パラダイムのような人が正しい、という考え方ももちろんアリですし、逆に彼を見て「これはキツイいな」と考えていただけたりしても面白いですね。

～キャラクター性能～

●小さな体で大群を率いる知略家

パラダイム自身の戦闘能力は全マスターの中でも最弱なため、マスター戦になると非常に苦しい。しかしサーヴァントを召喚するコストが低いうえ、最初からゲロッパ、バウアーが召喚できるなどサーヴァント面では優遇されている。スキルもサーヴァントの防御力やスピードを上げるものが揃っており、序盤から有利な展開を作りやすい。

またマスター戦は苦手でもサーヴァントのせん滅能力が高く、ロックXXXや「これが布石というものだ」で誘爆性能をつけた状態での「ボニー助手、頼む」や、覚醒必殺技のコロペリが強力。集団戦に持ち込むとパラダイムの力を発揮できる。



↑サーヴァント、もしくは自身がおとりになり行動していくキャラだ。



↑マスター戦は極力避ける。1対1の状況で逃げる技術も重要だ。

Chapter 2 character

必殺技紹介（『2』）

直接攻撃は少なく、間接的に相手を攻撃する技が多い。またどれも発動時間が長い分、威力は高い。

ボニー助手、頼む



左スティック+Yで任意の場所に爆弾を設置し、2回目の左スティック+Yで任意の場所から導火線を発射する。発動時間は長いがヒット時のダメージが高い。パラダイムの技には一部誘爆属性があり、それによって爆発させると爆風が広範囲に広がる。

これが布石というものだ



空中から緑色の弾を落とし、地面に着弾させる。弾はロックした対象に飛ぶので、集団の敵やゴーストを狙おう。また、弾と着弾した際発生する衝撃波には、ヒットした相手に誘爆属性をつける効果がある。ボニー助手、頼むと併用すると有効だ。

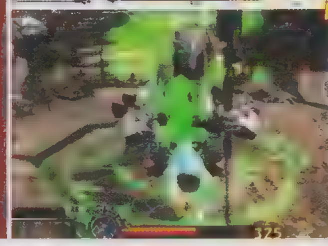
三十六計



体全体を使って転がり、空中から突進攻撃をくり出す。突進方向は、左スティックを入れた方向になる。多段ヒットするので敵の集団を巻き込みやすく、硬直もわかりにくい。逃げる際や、マスターゴーストを攻撃するときに使うと良いだろう。

ココペリ召喚





法力タイプのミニオン、ココペリを召喚する。ココペリはスキル「対価の盾」を発動しパラダイムの体力を吸収するが、受けるダメージを1/10に抑えるため、ほぼ無敵の存在。また「浄化の霧雨」でバリアを張り、「突進攻撃」で周囲を巻き込み攻撃する。出現すれば非常に強力な味方だが、技発動時に潰されやすい。

サーヴァント紹介

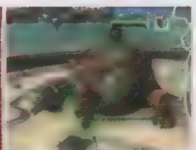
下級兵はコストが低く、大量に召喚できる。上級兵はそれぞれ強力で周囲を支援するスキルを持つ。

ゲロッパ



戦闘能力は全トライブの近接兵の中でも最弱だが、コストが低く大量に召喚できる。

ローラー



装甲兵。全トライブの下級装甲兵の中で最もHPが多く盾役になるが、移動速度が遅い。

バウワー



機動兵。戦闘力はそこそこだがコストが低く、移動速度も速いため使い勝手がいい。

ボーンバイター



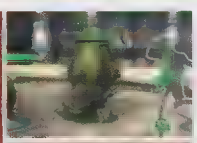
上級装甲兵。高いHPを持つうえ、「アシッドブレス」で広範囲を攻撃したり、「臭気オーラ」で敵の攻撃力を下げてくれる。またHPが低下すると、「捕食」してHPを回復する。

レオナルド



上級近接兵で、単体の敵との戦闘が得意。「アンチスペルオーラ」は集団戦でも役立つ。

スピリットシーカー



上級法力兵。バウワーJrを召喚し、「キャプチャーカタパルト」で敵ゴーストを攻撃する。

デュアルホーン



上級法力兵。「通常SHOT」は弾を同時に2発撃ち、敵の防御力をダウンさせる。敵を一定時間石化させる「ゴルゴンの眼差し」は、対マスターの足止めとして窮地を救う。

ココペリ



上級法力兵。覚醒必殺技で一定時間呼び出せる。召喚すれば圧倒的な強さを発揮する。

ゲートガンナー



射撃兵。スキルで一定時間呼び出せる。「祝福砲」は味方の攻撃力を上昇させる。

バウワーJr

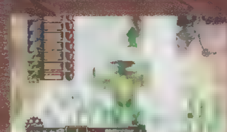


スピリットシーカーが呼び出す機動兵。戦闘力は低いが、大量に呼べるので盾になる。

Dr.パラダイムのスキルについて

●ゲートガンナー召喚
射撃兵のゲートガンナーを召喚する。HPは低いが、再召喚までの時間が短く、また複数呼べるので終始使えるミニオンだ。

●アイギスフィールド
バリアを張り、一定時間飛び道具を無効化+周囲の防御力を上昇させる。防御力の上昇効果が強く、集団戦で非常に役立つ。



←アイギスフィールド

●兵法第十三計
フィールド全体にいるすべての味方の移動速度を一定時間アップさせる。進軍速度を大きく上昇させるので常に使いたい。

●ご退場願おう
[illegible]げる接近戦用スキル。ガード不能なので対マスター戦で役立つ。失敗モーションは必見のキュートさ。



↑常に一定ダメージを与えられるのも強み

<『2』ボイスパターン>

兵法第十三計	兵法第十四計を教えよう　ふん、猪武者め　地力をあなどるなよ
アイギスフィールド	アイギスフィールド!　加護のもとに集え!　防壁を守勢と思うなよ?
ご退場願おう	ご退場願おう　失礼、邪魔だ／これも知の成す業
覚醒必殺技（準備）	プルト書3章33節……／止むを得ん、お呼びするか　悪いな、切り札を出すよ
覚醒必殺技（発動）	エーテルの無駄遣いめ!　君に付き合う時間が惜しい　おいでませ
命令（前進）	先の戦場で落ち合おう　先を目指してくれ　総力を前方に転じろ!
命令（好きにして）	各自目的を優先してくれ　単騎で行く、解散　確固臨機応戦!
命令（撤退しろ）	固執は得策ではないな　第三十六計　急げ!　体制を立て直す、退こう
アピール（挑発）	勝ち鬨をあげてもいいかな?　良くないな、あぁ、君が采配を振るっていることだ 主観で悪いが、撤退をお勧めするよ
アピール（敬意）	ふん、悪くない動きだ。兵法に加えておこう……／さしもの理詰めも、運だけは計りきれんか 下らん、ただの奇策じゃないか
気絶	平静だ、平静を保て……／お、落ち着きなさい、話し合いを……／私としたことが…
状態変化（有利）	全て思惑通り　なんと手応えの無い……　当然の結果だが、寂しくもある
状態変化（不利）	ぬぅ、芳しくないな　この程度と見てはならんな　風向きが悪いな……あなどった
死亡	こんなデタラメな戦法に屈するとは……／豪将が略に勝ると言うのか……／格闘では分が無いか
ラウンドスタート	啓蒙してやろう、戦略美を!!　軍学も知らぬ者が、正攻法を馬鹿にする… 噛みが大事なのだよ、統帥とはな
勝利	理を極めば百戦の将はいらん、そういうことだ／場当たりな戦に勝機などあるものか。迷惑な 全ての真理は、因果に基づく。この結果も例外ない
敗北	策に溺れたとでも……認めたくないものだな　計れぬはずだ、何も考えていないのだからな 負けるというのか、旗色も読めん者に
ガード	剛健なだけではいかん　まるで初学だな　ずさんな攻撃だな
バナナボイス	古典的な罠か!　ぎょわおう?　非科学的な!
各マスター討ち取りボイス	頭を使いたまえ、頭を
ラウンド開始時みねうち宣言	手心か必要だな
ソルに懇願	まだか、フレデリック!　もう危険な状態だ
お頼みボイス	フレデリック、頼む!／シン、期を逃すな!／イズナ、ここだ!　連王、今だ!
キャンペーン#18	心得ている!

Chapter 2 character

「鍵」を求め破壊を繰り返す謎の少女

ヴァレンタイン

VALENTINE





PROFILE

身長：165cm　体重：45kg
出身：不明　血液型：O型
大切なもの：無い
趣味：無い
誕生日：不明
嫌いなもの：無い
眼中にあるもの：排除する必要があるもの、回収する必要があるもの
CV：宮崎 一成

キャラクターの歩み

『2』
感情や欲求をあらわにしない、人形のような少女。「慈悲無き啓示」がバックヤードに生み出した存在で、「キューブ」に侵入する「鍵」を探し、GEAR消失事件を発端とする大事件を巻き起こした。最終的にはソルに倒され消失したが、彼女がなぜ生まれ、何を最終目的にしていたのかは謎のまま。

ヴァレンタインを知るためのキーワード



ルシフェロ：ルシフェロ：ゲーム内ではお供としか判明していないが、ショートストーリーでヴァレンタインと同じバックヤードの存在と判明した。ただし、その誕生の経緯や目的などは不明。

サーヴァント：彼女が呼び出すサーヴァントは、故意に生み出された存在。ソルたちのように情報を取り出すのではなく、ゼロから生み出すという点からしても、彼女がバックヤードにおいていかに特異な存在だったかうかがえる。

お母さん：「あの男」が「慈悲なき啓示」と呼ぶ、彼女を生んだ存在。「あの男」の理論では、あらゆる事象に介入して結果を変えうる、創造主（神）とは別の意思存在とのこと。

ヴァレンタインの魅力

『2』でもっとも謎めいたキャラクターであり、また唯一の女性マスターであったこともあり、プレイヤー間での人気が高いヴァレンタイン。そしてその謎は解き明かされないまま、続編への期待に昇華されている。ゲームをプレイして彼女の情報を整理していくことで、『2』の深い世界観はさらに浮き彫りになるはず。彼女の魅力は、『2』の魅力そのものに直結するのだ。



⬆ソルとシンに遭遇する前から、彼らの名前を知っていた彼女。その正体とは？

石渡氏が語るヴァレンタイン

可愛いことを言うけど慈悲がない人物が、壊れていく様子を描くと面白いかな、という発想から生まれました。なぜ彼女に人間味がないのかは、今後明らかになっていきます。外見に関してはRTS（リアルタイムストラテジー）における「アンデッド」の役割を与えつつ、ゴスロリと「アンデッド」の黒いイメージを融合させようとしました。戦闘で見た目が徐々に崩れていく案もあったんですが、汚いので止めました（笑）。



～キャラクター性能～

●遠距離戦に特化した偏重型

ヴァレンタインは必殺技のほとんどが飛び道具となっており、遠距離から一方的に攻撃できるのが強み。マスター戦、集団戦を問わず強さを発揮できる。接近戦ではルシフェロを使った攻撃が多く、ダメージは高いがスキが大きい。また地上での動きは遅いが、空中では全マスター中、唯一2回空中ダッシュができるため、機動力は高い。

サーヴァントは最初から近接兵、射撃兵を召喚できるうえ、近接兵のキャンディは全トライブ中最強の能力を持つため、序盤から展開の速い進軍ができる。また、上級兵はどれも存在感を放つ性能を持ち、さまざまな状況で戦える。



⬆序盤は主力のキャンディが大活躍。物量にものを言わせた攻めが強い。



⬆遠距離から攻撃できるので、対マスター戦で様子見できるのも強みだ。

必殺技紹介

すべての必殺技が飛び道具という偏りを持つが、中、遠距離とレンジによって使い分けられる。

カシウス



ヴァレンタインの両側から光を発射し、相手を挟みこむ形で攻撃する飛び道具。光の動きを抑制できるうえ、射出後のスキが少ないので足止めや攻めの布石に使える。ゴーストを盾にしたり、ラピッドファイアで正面をカバーして出すのが強力。

ブルータス





ルシフェロをバズーカに変化させ、巨大な貫通弾を発射する。射程が非常に長く、攻撃力も高い。進軍中の敵を攻撃するのに便利。

ユダ



正面に飛び道具を出す。誘導性能があり、対マスター戦では出足を止めるのに役立つ。ゲージ消費が少ないのも良い。

キロンの鎖を解く



地面に向けて3発の弾を撃ち爆撃する。2段ジャンプ後に出せば高度が高いので、反撃を受けにくい。空中ダッシュ中などに出すのも効果的だ。またテンションゲージ消費量はやや高いが、敵をまとめて倒せばゲージを回収できるので問題無い。

覚 カルヴァドス





大きく跳び上がったあと、地面に向けて巨大な弾を発射する覚醒必殺技。着弾後は多段の衝撃波が広がり、複数の敵を一気に巻き込める。発動に時間はかかるものの、攻撃力が高くせん滅力は高い。しかし、頻繁に使用できるものではなく、ブルータスなどでも十分に補えるレベル。余裕があるときに使っていきたい。

サーヴァント紹介

兵種に偏りがあるものの、どのサーヴァントも特化した能力を持つ。クセモノ揃いのトライブだ。

キャンディ



近接兵。全下級近接兵中最強の性能を持ち、移動速度、攻撃頻度共に高い主力兵だ。

ガトースキン



射撃兵で最初から召喚可能。「怒った」はダウン後に複数の敵を巻き込める攻撃だ。

Pブラマンジュ



法力兵。戦闘力は低めだが、敵1体の足を遅くする「ブラックフィート」が非常に強力だ。

シャルロット



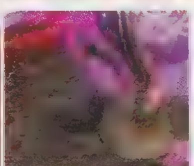
上級装甲兵。上級装甲兵にしてはHPが少ないものの、攻撃ヒット時にHPを回復する「レックスクロー」やジャンプ攻撃のおかげで生存能力が高い。壁役として必須の存在だ。

ミルフィーユ



上級機動兵。チェリー、チェリーハチェットを召喚し、戦線を維持する能力が高い。

チェリー



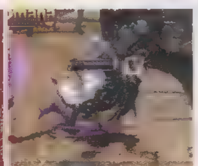
ミルフィーユのミニオンで機動兵。能力は低いものが3体同時に出現するので盾になる。

チェリーハチェット



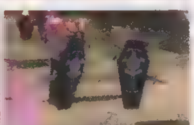
ミルフィーユのミニオンで機動兵。死亡したサーヴァントの亡骸を使って召喚される。

エクレア



上級射撃兵。「ヴェノムスレイヴァー」は指定ゴーストに飛び道具を放ち中立化する。

ブラウニー



装甲兵のミニオン。攻撃を受けると棺が開き、敵を攻撃する。見た目どおり盾役に。

Missティラミス



上級法力兵。貫通する飛び道具の「法力SHOT」が強力。また、敵1体に呪いをかけ一定時間攻撃を封じる「ブラッドマリオネット」も便利で、マスター戦、集団戦の両方に使える。

ヴァレンタインのスキルについて

●バイバイ

ルシフェロと共に姿を消し、瞬時にマスターゴーストへと帰還する。敵マスターから逃げるのに重宝するが、出始めから消えるまでの間、一定時間無防備となってしまう。その間に攻撃されないよう、注意しよう。

●ゼスト

[illegible]する飛び道具。攻撃力が高いうえ、複数の敵を同時に巻き込めるので乱戦時は非[illegible]

●ブラウニー召喚

棺型のミニオンであるブラウニーを2体召喚する。ブラウニーは一定時間ヴァレンタインの周囲を周り、追従する行動をとる。また、消滅する前に再召喚が可能なので、4体引き連れることも可能。



<『2』ボイスパターン>

ユダ	アトス……、ファズ、ユダ、削いで
ブルータス	アラミス……、サン、ブルータス 謳って
カシウス	ポルトス……、スピリット……、カシウス 剥いで……
カルヴァドス	カルヴァドス 汚しなさい
ゼスト	ゼスト…… 裂き散らすよ 撒き散らして
バイバイ	ココは意味が無い……／優先度が高いトコへ……／バイバイ……
ワープポータル設置	ポータルを……／帰るね／出戻り……
覚醒必殺技（準備）	霊（ぶねうま）ごと滅ぼすよ 貴方は意味が無いの 障害は認められない
覚醒必殺技（発動）	エスプリ・トラヴァイエ……／不用だよ……／バイバイ……
ダッシュ	ルシフェロ……／飛んで…… 乗るよ……
命令（前進）	先に行って／前方で狩りをして／止まらないで進むよ
命令（好きにして）	自由をあげる 適正に動いて 手段を任せるよ
命令（撤退しろ）	退いて……／戦力を温存して……／ココを離脱……
命令（停滞）	集まって……／ここで根絶やして／進入を許可しないで
アイテム使用（回復系）	修復するね 破損した……／復元しよう
アイテム使用（攻撃系）	なら／せめ さだ
アピール（挑発）	拒絶……？魂（ぷしゅけー）が変 警戒の必要が無いな 貴方は障害にならない
アピール（敬意）	危険な人……／私の戦力が及ばない……／存在を放置できない
気絶	把握できない……／けろもさたらきんげ……／抵抗できない……
状態変化（有利）	弱いけど……／望ましい形勢だね／予定に支障ないよ
状態変化（不利）	実力を読み違えたよ 不利……？意外…… 計画の修正が必要かな
死亡	肉体（そーま）が消える……／ぞんげばーず！／私は、意味がない……
ラウンドスタート	貴方の魂（ぷしゅけー）を汚すよ……／お母さんの邪魔だから……／とりあえず肉体（そーま）をちょうだい
勝利	排除したよ……／次は誰を殺す……？／……バイバイ
敗北	あれ、霊（ぷねうま）が欠損してる……／変……気持ち……これが……／思考が粘りつく… 駄目
ガード	非効率だね／ふーん／強くない
バナナボイス	なにこれ あ、バナナ／ムカつくよ
各マスター討ち取りボイス	脆弱な身体（そーま）
ラウンド開始時みねうち宣言	相手が死なないように殺すよ

Chapter 2 character





「あの男」を心から崇拝する不死者

レイヴン

RAVEN

PROFILE

身長：181cm　体重：不明
出身：ドイツ　血液型：A型
年齢：（本人も覚えていない）
誕生日：3月28日
嫌いなもの：何も愛することができない自分
欲しいもの：生きた証
CV：坂野茂（『XX』シリーズ）、安元洋貴（『2』）

キャラクターの歩み

『2』

「あの男」3人の側近のうちの1人で、忠実な部下。体が塵と化しても再生する不老不死の存在。穏やかな性格ながら、痛みなどに異常な快楽を覚えるマゾヒスト的な態度も見せる。『2』では「あの男」の指示でヴァレンタインの行動を監視・妨害し、ソルたちに彼女を倒させる誘導に一役買った。

レイヴンを知るためのキーワード

不老不死：ショートストーリーで衝撃の過去が語られているが、レイヴンは生来の不死体質であり、不死現象が発現した時から不老でもある。ショートストーリーでは「円筒状の空間」などの謎めいた描写もあり、その詳細は不明のまま。

「あの男」：なぜレイヴンは、「あの男」に忠誠を誓うのか。石渡氏に聞いたところ、「長く生き続ける中で、あらゆるものに独自の『飽き』の価値観を抱いた彼に、刺激を与えてくれた人物として感謝している」のが理由とのこと。

アクセル：石渡氏いわく、レイヴンとアクセルが同一存在という説の根拠はないとのこと（本書のアクセルの項目も参照のこと）。彼の不死性は、時間跳躍によるものではないのだ。

レイヴンの魅力

小説版にて初登場し、それ以来謎に包まれた「あの男」の周辺の人物として、家庭用では時々登場してきたレイヴン。不老不死という強烈な設定が目立つが、それに伴う長い人生が生み出す虚無感、「死にたがり」の行動などに、暗い魅力を感じる人も多いはず。ソルと同じくこの世界を見つめてきた存在ながら、絶望へと傾いてしまった、ダークヒーロー的存在と言える。



⬆ヴァレンタインと同じく、謎が多い人物。「時を刻む歯車」とは、一体……？

石渡氏が語るレイヴン

彼は人間の「飽き」を表現しているキャラクターです。彼の場合は不死身ゆえに、「飽き」のスケールが非常に大きいんです。彼が苦悩していく姿を見て、「飽きる」ことの意味を考えてもらえれば、と考えています。『2』では死者の両目にコインを置く宗教的風習を模倣して、片目にコインを置いて半分死んでいると表現しつつ、ガッチャマンが好きなので（笑）、マントのデザインにそのシルエットを出してみました。



～キャラクター性能～

●足止め能力に優れた先行型

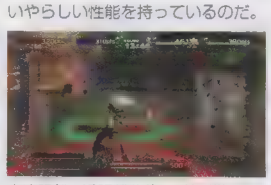
ヴァレンタインと同じトライブを有しているため、各兵力は同じものの、マスター能力が大幅に違うので運用も異なってくる。

レイヴンは飛び道具の必殺技を多く備えているが、無敵のあるロック⬇Xや突進力の高いロック⬆X、手数、リーチに優れたロックXXなど接近戦でも優れた技を多く持つ。

また、スキルは間接的な効果を与えるものがほとんど。特に象徴的なのが、スローフィールドを展開する「フォッセルンヴィンパー」。これを当てると敵戦力を一気に無効化できるため、相手に対して常にプレッシャーをかけることができる。非常にいやらしい性能を持っているのだ。



⬆キャンディの強さとレイヴンのスキル相性が良く、速攻をかけやすい。



⬆遠距離、近距離共使える技が揃っているので、対マスター戦に強い。

必殺技紹介(続き)

必殺技はすべて針を使った攻撃で、ほとんどが飛び道具。しかし、複数の敵を攻撃するのは不得手だ。

トライオリヒ・ツィーガー



奇妙なポーズで針を上空に飛ばす飛び道具。地上での射程は短いものの、ヒット時は相手を浮かすので追撃が決められる。接近戦でのステップ潰しや、連続技に組み込むといった使い方が基本となる。

シュメルツ・ベルク



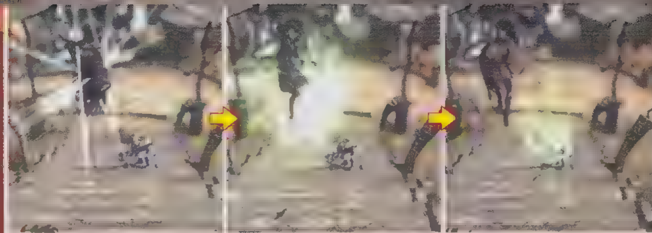
正面に向かって高速の針を飛ばす飛び道具。攻撃力が非常に高く、ヒット時は吹き飛ばす。遠距離でのけん制に最適だ。

クライセン・ヴェー



左右から3本に連なった針を飛ばす、射程の短い飛び道具。複数入力することによって針を3回まで連続してくり出せる。射程は短いが範囲が広いので、サーヴァントのせん滅に役立つ。しかし威力が低いため、ダメージを与える手段としては非効率的だ。

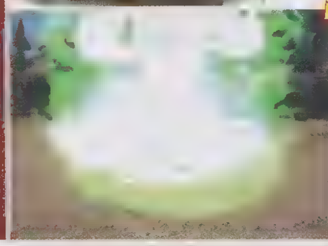
ケプレヒリヒ・リヒト



空中からロック対象に向かって高速の針を飛ばす飛び道具。空中から攻撃するため反撃を受けづらく、一方的に攻撃できるのが強み。空中連続技の締めや、けん制に使いやすい。また、集団戦で使えば他のサーヴァントに攻撃を受けることなく出せる。

覚 フェアツヴァイ・フェルト





地面でタメたあと、空中に跳び上がってから地面に急降下する覚醒必殺技。攻撃力が非常に高く、複数の敵を巻き込めるためせん滅力が高い。また、動作終了後は左スティックを入れた方向によってさまざまなポーズを取ることが可能。攻撃の性能よりもポーズの種類の多さに注目したい。必見の価値アリだ。

サーヴァント紹介

ヴァレンタインとトライブを共有しているので兵種に偏りがあるのは同様。クセの強い兵が多い。

Pプラマンジュ



法力兵。敵1体の速度を遅くする「ブラックフィート」を持つため、マスター戦で役立つ。

ガトースキン



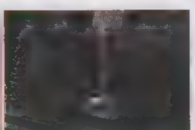
射撃兵。能力は低いものの、開幕から召喚できるので近接兵と共に進軍させられる。

キャンディ



近接兵。移動速度が早く、下級近接兵の中では最強。HPが減ると攻撃力がアップする。

チェリー



機動兵。ミルフィーユが召喚するミニオンで1度に3体出現する。盾代わりになる。

ミルフィーユ



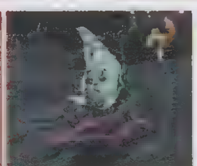
チェリー、チェリーハチェットを召喚する上級機動兵。頻度は低いものの、チェリー召喚やダウン直後に攻撃を行うので生存能力が高い。トライブの中でも主力の兵だ。

チェリーハチェット



機動兵。サーヴァントの亡骸を使用して召喚される。HPが高く、気絶攻撃が強力だ。

エクレア



上級射撃兵。遠距離から「通常SHOT」を撃ち、接近されると「近接攻撃」で飛び退く。

Missティラミス



上級法力兵。貫通弾や敵1体の攻撃を封じるスキル「ブラッドマリオネット」が強力だ。

カラス



シュヴァルツヴォルケンで呼び出せるミニオン。敵のテンションゲージを吸収する。

シャルロット



上級装甲兵。体力が少ないものの、「レックスクロー」でHPを吸収したり、ジャンプ攻撃をするので生存率は高い。射撃兵に対する対策、集団戦の中での壁役として重宝する。

レイヴンのスキルについて

●そこじゃあない
姿を瞬時に消し、ロックした対象の背後に出現する。背後出現後はXの追加入力でガード不能の回し蹴りを出す。また、空中の相手に出した場合は空中から専用攻撃を出す。単発で出しても強く、連続技にも組み込める。相手を選ばず使えるので便利だ。

●フォッセルンヴィンバー
スロウフィールドを展開する設置技。ロック方向で出現する針の本数が変化する。フィールド内にサーヴァントが入ると移動速度が低下するほか、呪いがかかり攻撃不能状態に陥る。集団戦で効果を発揮する。

●レーディヒブリック
ロック対象にヘヴィフィート効果を付加する。詠唱までに時間はかかるものの、距離を問わず効果があるうえ、ガード不能なため優秀。

●シュヴァルツヴォルケン
機動兵のミニオン「カラス」を召喚する。カラスはマスター戦ではテンションゲージを吸収、サーヴァント戦ではおとりになる。



<『2』ボイスパターン>

トリオリヒツィ カ	トリオリヒツィーガー！　手遅れだ
レーディヒブリック	レーディヒブリック！／まどろめばいい　ああ、愚図るが良いさ……
シュメルツベルク	シュメルツベルク！　去い！　刺す！
クライゼンヴェー	クライゼンヴェー！　逃がさん　鈍い
フェッセルヴィンバー	フェッセルヴィンバー！　飾りものになれ　愚図め
打撃投げ（※）	用心が足りないよ　トロいなぁ　それじゃあ駄目
そこじゃあない	そこじゃぁない　見えていないのか？　感じろ、視線を
ステップ	ふははは！　くっくっく　ははぁー！
シュヴァルツヴォルケン	シュヴァルツヴォルケン！　おお、娘たち　闇の抱擁を・・
覚醒必殺技（準備）	「あのお方」に背くな　あきらめろ　必要ないのだ、お前は
覚醒必殺技（発動）	フェアツヴァイフェルト！　絶望はいつも隣にある……　アウフ ヴィーダーゼン（さよなら）
ダッシュ	仕方ない……　行こうか……／ふふふっふう
命令（前進）	前だ、前へ行け　後退は許さん、進め　征け。征けくんだ
命令（好きにして）	自由に、自由にだ　己に従うんだ　指示など待たなくていい
命令（撤退しろ）	退くんだ、ココは……／いいじゃあないか逃げて　退陣を許可する
命令（停滞）	ここで良い、ここに陣取れ　この場に来る者は滅ぼせ　むやみに動くな
アピール（挑発）	痛みとは何かを解ってない……　ちっともだ、ちっとも絶望しない　もっと殺意を磨け
アピール（敬意）	激痛だ…　素晴らしいよ　気持ちいいなぁ、好意を抱く　快感じゃあないか
気絶	素敵な刺激だぁ……／立派な殺意だぁ　見事じゃないか……
状態変化（有利）	微弱だ、微弱な手ごたえだ　不慣れなようだな、戦　もろい器だ、青二才め
状態変化（不利）	引けをとるとはな……／「あのお方」に顔向けできん　なめていたな、「やれる」ようだ
死亡	ふぉおおおいえ……　痛いじゃあないかはぁ……／ふ、不甲斐ない
ラウンドスタート	我こそは塵芥にありし闇　無駄は省きたい。邪魔縦立ては無用だ　お前に期待はしていない
2勝利	対峙して知るべきだったな、「負ける」と　おお。また絶望をこぼしてしまった　がっかりだ、があっかりだよ
敗北	も……申し開きもありません……／遅れをとるだと……私が？　今のうちに逃げるがいい、次はないぞ
ガード	なってないな　弱気だな　それじゃ無理だ
バナナボイス	ぬかったか！　灯台下暗しか！　摩擦係数0
各マスター、討ち取りボイス	他愛も無い……
ラウンド開始時みねうち宣言	最低限のダメージで沈黙させるのだな？

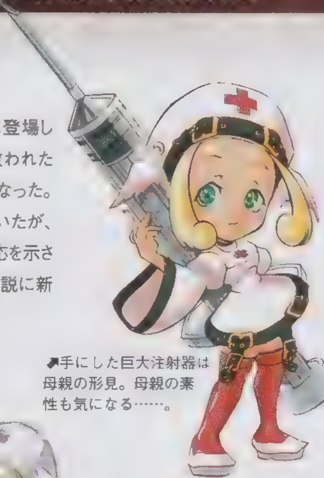
Chapter 2 character

その他のキャラクター

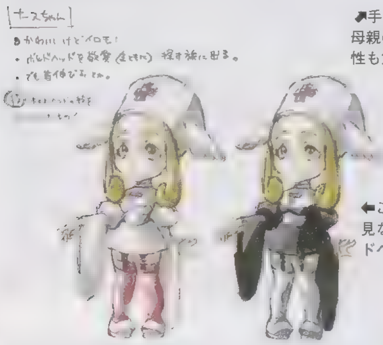
数多い『ギルティギア』シリーズ作品の中には、外伝的作品にのみ登場したキャラクターも多数存在した。本項ではその中から、気になる設定や設定画などが存在する人気のキャラクターたちを、抜粋して紹介する。

ファニー（CV：なし）

『GUILTY GEAR PETIT』シリーズに登場したキャラクター。Dr.ボルドヘッドに命を救われた過去を持ち、恩返しをするため看護師となった。行方不明になったボルドヘッドを探していたが、『PETIT 2』でファウストと出会っても反応を示さなかったため、「ボルトヘッド=ファウスト」説に新たな波紋を投げかけた。



↗手にした巨大注射器は母親の形見。母親の素性も気になる……。



⬅このように可愛い外見ながら、技名はボルドヘッドそっくり。

ロボカイII（CV：井上巧）

家庭用『GUILTY GEAR ISUKA』から登場した、ロボカイの後期量産型。家庭用作品のストーリーモードでは、終戦管理局が開発・量産している。初代ロボカイのデータを元に作られたため、その珍妙な技や言動をより洗練し受け継いでいるが、感情を司る回路は使用されておらず、オリジナルのような人情などは持ち合わせていない。家庭用『ISUKA』では、各キャラの技を搭載できる理論上最強の存在だった。



⬆家庭用『ISUKA』の育成モードでは、夢の仕様を実現できた。

ジャッジメント（CV：出利葉恭行）

『GUILTY GEAR JUDGEMENT』のラスボスで、科学者・レイモンドの変わり果てた姿。レイモンドは孤島イセネでの非道な実験をもって、GEARをも超える生体兵器を生み出そうとしていた。しかし異世界（魔界）の王である「イヌス」に捕らわれ融合し、強大な存在「ジャッジメント」となって襲いかかってくる。





⬆ソルたちの因縁関係も、知っている様子だった。



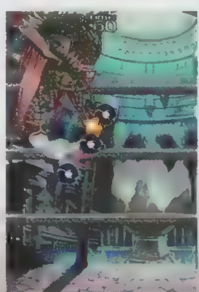
⬆人外の姿は、バックヤードの存在を連想させる？



⬆その驚異的な能力は、法力体系の枠を超えている。

ギグ（CV：？）

『GUILTY GEAR DUST STRIKERS』のラスボス。「あの男」によって生み出された、人間女性を素体としたGEARの失敗作。テスタメントなどと同じく自律行動が可能だが、理性はすでに崩壊し、暴走している。

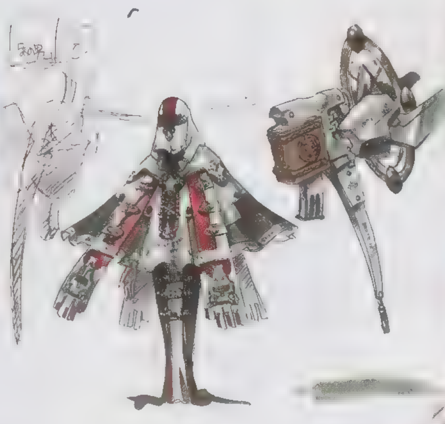


⬅DSの2画面をすべて埋めつくす巨体で、プレイヤーキャラクターを圧倒する。



あの男（CV：増谷康紀〈家庭用『GG XX』シリーズ〉、杉田智和〈『GG XX ΛCORE PLUS』、『GG 2』〉）

GEAR計画が発動して以来、暗躍を続ける謎の存在。ソルとはGEAR計画発動直前まで同じ研究所の同僚であったが、彼を改造したことで恨まれ、追われることとなった。生命科学の権威として法力学基礎理論の完成に貢献した天才であり、自らの肉体をゆるやかに若返らせながら100年以上の時を生き、レイヴンら側近に守られながら、その壮大な計画を進行している。今となってはその知識は法力やGEARのみならず、バックヤードについても精通したものとなっており、バックヤード内に研究の居を構えるのみならず、「キューブ」をその手で生み出すに至った。





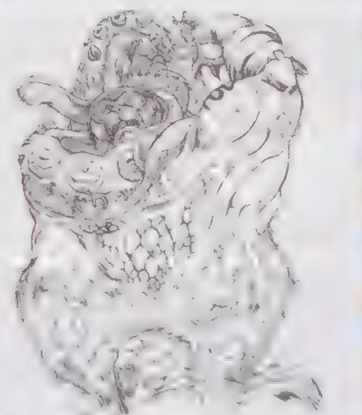
⬆『2』以外の家庭用シリーズ作品の中でも、何度かその謎めいた姿を見せた。



➡『2』ではついに自ら重い腰を上げる。従来のフード姿から一変して、謎めいた装束で登場した。

レオパルドン（CV：？）

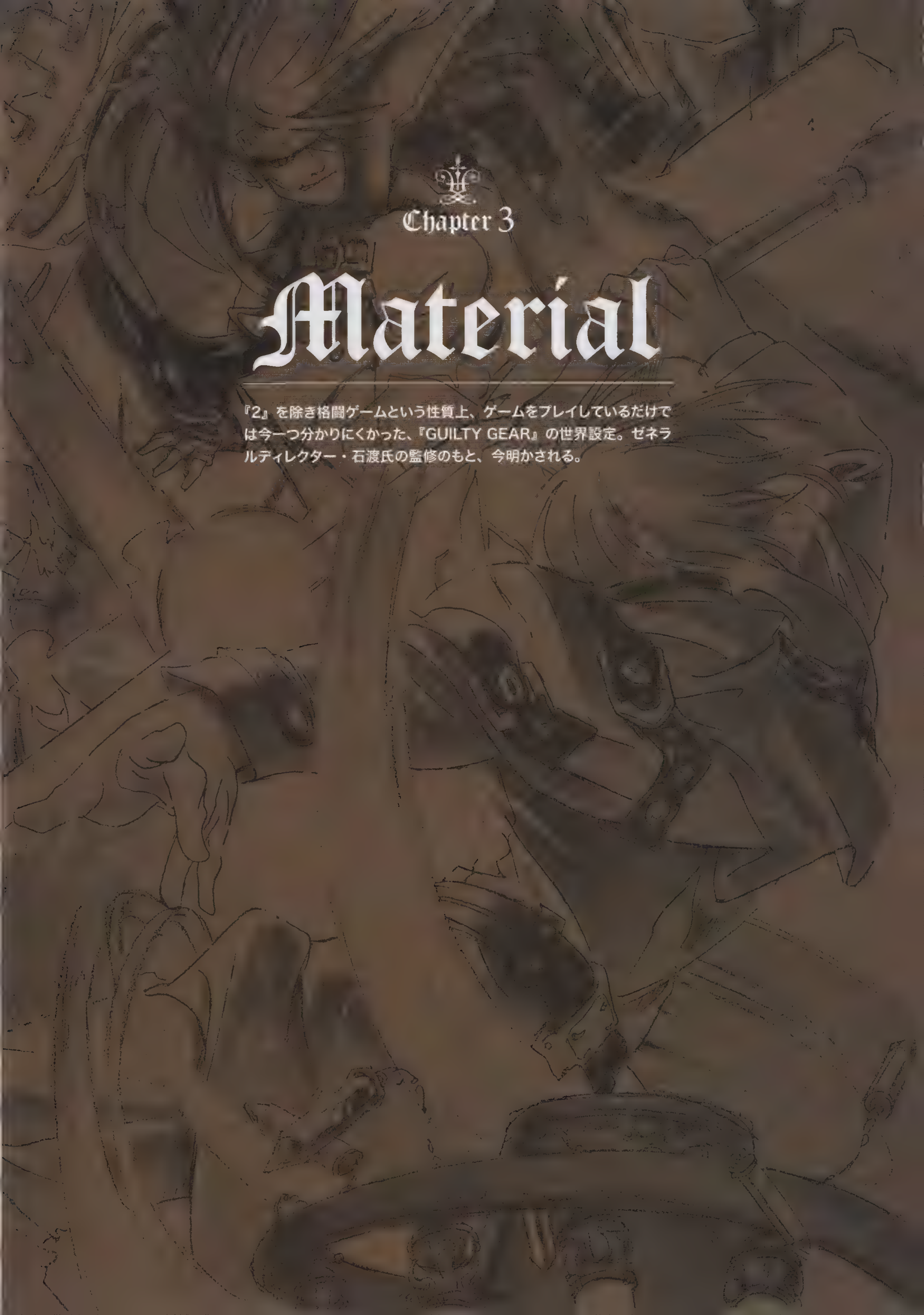
『GUILTY GEAR ISUKA』のラスボス。GEARを操る能力を持つという謎の男・ソーサラーが融合した巨大GEARであり、かつてこのGEARに捕食され融合した雌犬の本能にやや制御を譲りつつも、極地に生きる人々のためにその力を振るう。GEARを操る力は自律指揮官型GEARなどにしかないはずであり、ソーサラーがなぜその力を持っているのか、また彼自身の目的は何なのか、一切が不明。ゲーム内では2つのラインの両方を埋めつくす巨体と、ほとんどの技にダウン復帰不能、無敵時間、気絶効果などの特性を備え、文字通りプレイヤーを圧倒した。





⬆技が強力な上、口内にいる犬やソーサラーの部分にしか攻撃が通じない。





Chapter 3

Material

『2』を除き格闘ゲームという性質上、ゲームをプレイしているだけでは今一つ分かりにくかった、『GUILTY GEAR』の世界設定。ゼネラルディレクター・石渡氏の監修のもと、今明かされる。

歴史 History

大地に刻まれた強者たちの足跡



『GUILTY GEAR』(以降、GG)の世界は、記念すべきプレイステーション版の1作目から最新作『2』まで、ゲーム中ではおよそ5年の年月が経過している。しかし実際は、大小さまざまな出来事が200年近くにもわたり、実に細かく設定されているのだ。ここでは『2』に至るまでの『GG』の歴史を整理し、世界観の理解への手助けをする。

西暦	事件・出来事
2175	人類がジャスティスを次元牢へ封印することに成功。聖戦の終結により、聖騎士団は解体される。
2172	クリフ＝アンダーソンがソル＝バッドガイを聖騎士団にスカウトする。しかしソルは聖騎士団の厳しい規律に嫌気が差し、封炎剣を持ち出し脱走してしまう。
2074	自らの意識と強大な力を持ったギア、ジャスティスが誕生。ほかのギアはジャスティスの支配下に置かれ、人類に反旗を翻す。これに対して人類は聖騎士団を結成。これより100年にも及ぶ聖戦が始まる。
2073	「あの男」と某先進国の手により、人類に従順な完成体ギアが完成。これがジャスティスの素体ではないかと伝えられている。また、同じころフレデリックにより、神器アウトレイジが開発される。
2015	初のギア人体実験が行なわれる。被験者のフレデリックは改造後に逃亡。
2014	GEAR細胞の研究が始まる。
2010	魔法の科学的活用法、超自然エネルギーの無限活用法が開発され、魔法科学論が確立される。その結果、科学による環境破壊の停止が宣言され、あらゆる兵器の保有と生産が禁じられる
1945	第二次世界大戦終結。その後の世界の安全保障と経済・社会の発展のため、国際連合が創設される。



聖騎士団とギアの衝突が各地で展開された。

国際連合

第二次世界大戦終結後の1945年、国際連合憲章の元に設立された国際機構。世界の安全保障と経済・社会の発展のために尽力することを目的とする。略す際は国連と呼称される。GGの世界でも大きな力を持った国際機構として存在しているが、ほかの国際組織との関連性については多くの謎に包まれている。



←聖騎士団は、国連の指示で開設された対ギア用の軍事組織。

魔法科学論

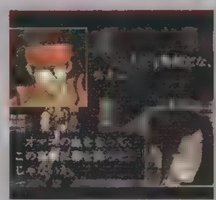
2010年、魔法の科学的活用法、超自然エネルギーの無限活用法が開発された。森羅万象すべてを扱う手段が理論化され、これを魔法科学論と呼んでいる。これ以降、科学による環境破壊の停止が宣言され、あらゆる兵器の保有と生産が禁じられている。多くの人類は超自然エネルギーの無限活用により生活を営むことになるが、反発する人も少なくなかったようである。



←魔法科学論が生まれて以降、魔法は生活を支える生命線となる

GEAR兵器

2014年、極秘裏に研究が始まった、GEAR細胞を生命体に植え付けて生み出される生体兵器。ギアになると感情を持つことなく、本能だけで行動するようになるという。



↑ソルやテスタメントは、希少な自律型のギアに該当する

武装王国ツエップ

武装飛行艇を国領とし、魔法科学論の成立以降、禁じられた兵器・科学・機械文明を公然と使用する。クーデターにより大統領となったガブリエルが治める軍事国家だが、彼は人格者であるという。



←ポチョムキンは奴隷兵士の一人だった。



➡元奴隷教官ガブリエルが大統領に就任。

神器

対ギア用超兵器アウトレイジが人類の手に負えない強力な物であったため、ソルがその機能を分散させて8つの神器を作り出した。ソルの封炎剣、カイの封雷剣、闇慈の絶扇が作中に登場しており、ほかにも閃牙・益薦・湖上白の3種が明らかになっている。

新たなGEARの出現

50年以上も研究が中断されていたギアプロジェクトが、2073年に再開。ここで初の完全体ギアが完成した。人類に従順な存在であったはずだが、ジャスティスの素体であったと言われている。



⬅ここで完成したのがジャスティスの素体だとされる

聖戦の始まり

人間に従順な完全体ギアとして生み出されたはずのジャスティスが、人類を滅ぼす存在と化す（"あの男"の意図によるもの）。これを止めるべく人類は聖騎士団を結成し、以降100年に渡る聖戦が始まる。

2180

テスタメントの画策により、ジャスティスが次元牢の封印を破って復活。不穏な気配を察知した国連により、第二次聖騎士団団員選考武道会が開催される。その結果、ジャスティスはソル＝バッドガイによって破壊される。

2181

某国で「人に危害を加えないギアが現れる」という、ギアの生存情報が発表される。国連はこのギアを処分した者に500万ワールド$を進呈すると発表。ソルによって件のギア（ディズィー）は倒されるも命は奪われず、ジェリーフィッシュ快賊団が身柄を保護する。その後、蔵土縁紗夢が自らギアを倒したと偽って賞金を獲得したため、公式記録上このギアは消滅している。

2183

イリュリア連王国の初代国王選挙が実施され、3人の国王の一人にカイ＝キスクが選出される。

2186

ギアが消失する事件勃発。ヴァレンタイン率いるヴィズエル勢がイリュリア連王国を襲撃。国王カイ＝キスクが捕らえられ封印されるも、ソル＝バッドガイがこれを救出。

聖戦の戦禍とGEARの反乱

人類に反乱を起こしたジャスティスは、すべてのギアを支配下に置いた。ジャスティスとギアの軍団が最初に襲撃したのは日本。彼らの凄まじい戦闘力により、日本列島と朝鮮半島の一部が消滅した。彼らが日本を狙ったのは、ジャスティスの指示によるもの。日本民族の精神基盤が超自然エネルギーに特異な反応を示すため、それを危惧して日本民族を絶滅させようと行動したものと見られている。長きにわたる聖戦は、とりわけユーラシア大陸に未曽有の被害をもたらした。2175年、ソルにより無力化されたジャスティスを聖騎士団が次元牢へと封印したことにより、聖戦の幕が下ろされた。



⬆支配下に置こうとしたソルにより、ジャスティスは倒される。

第二次聖騎士団員選抜武道大会

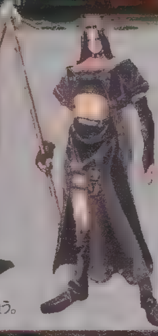
2180年、テスタメントの手によりジャスティスが復活。不穏な空気を察した国連により、第二次聖騎士団団員選抜武道大会が開催される。ジャスティスは最終戦まで勝ち残ったソルによって倒されている。なお、聖騎士団団長のクリフは復活後のジャスティスと戦って致命傷を負い、ジャスティスが死亡したことでテスタメントは本来の人格を取り戻している。



⬅不穏な動きを察知し、第二次聖騎士団結成の動きが。



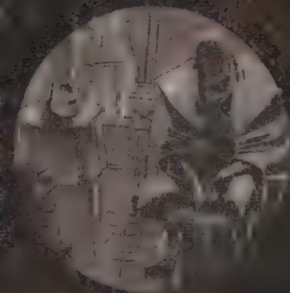
⬆クリフはこの戦いで致命傷を負う。



⬅復活に武道会を利用したテスタメント。

世界 -The world-

その姿と形



「GUILTY GEAR」シリーズの世界は、現在我々が暮らす地球の未来を舞台としている。そのため、大まかな大陸や国家の位置関係は容易にイメージできるだろう。しかし、100年に渡るGEAR対人類の聖戦の影響は深刻であった。日本や朝鮮半島の一部は消滅し、ロシアを中心とするユーラシア大陸も深刻な被害を被り、国家の再編成が進んでいる。

世界の成り立ち

我々が暮らす現実の地球をベースとしている世界だが、最も大きな相違点は法力（魔法）の存在だ。魔法科学論が打ち出されて以降、法力が機械文明に取って代わる日常的なエネルギー源として活用され、環境を破壊する機械科学や機械兵器の利用を停止した世界。未来でありながら、見慣れた機械文明の発展した姿でないのはそのためである。それに伴い、人々の生活風景にも著しい変化が見受けられる。唯一の例外は、機械文明に固執する人々によって建国されたツェップぐらいだろう。

また、法力そのものに限らず、錬金術のような超自然的なものの研究は活発なようだ。その結果、A.B.Aのような人工の生命体も生み出されている。

なお、世界各地の民族が育む文化はこの時代にも脈々と受け継がれており、世界各地の風景はステージ背景などでその一端を伺い知ることができる。



↑機械や兵器を廃し禁じた世界では、人々の暮らしが前時代的なものに。



↑ディズィーが暮らしていた森には鬱蒼とした木々が茂る。



↑A.B.Aが生み出された場所であるフラスコステージ。

国家の勢力変化

2010年に魔法科学論が確立したのを機に、国連を通じた国家間の結び付きが強化された。聖戦勃発までは、我々が知る従来の国家勢力図が国連の下に維持されていたと推測される。唯一の例外は、その後建国された武装皇国ツェップである。ここには機械文明に固執する人々が住み、強大な軍事力を備えている。

しかし、聖戦以降は日本と朝鮮半島の一部が消滅。ロシア周辺のユーラシア大陸が激戦地となる。西欧も例外ではなく、イリュリア連王国が建国されたのは、欧州再編成の動きの一環だろう。『2』の時代では、イリュリアが欧州の一大国家となっている。



↑空中を移動するツェップは、強大な軍事力を保有する。他国にとっては大きな脅威だ。

↑21世紀末期、イリュリア連王国が建国。聖戦後の国家再編成といえるだろう。

バックヤードについて

現世の法則を定める高次元世界。ソルは「この世のルールを好きに書き換えることができる世界」と語っている。21世紀に存在が推測されており、法力五大元素の構成を理由付ける。

常人であれば深部に留まることはかなわず、数秒で自我が圧壊する世界。あの男はバックヤードに留まるための手段を持っており、ソル、Dr.パラダイム、イズナはその手段の恩恵を受けてバックヤードで行動できる。

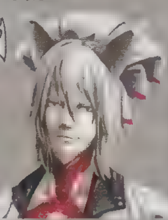
深部にはあの男が作ったキューブという隔離空間が存在し、ここでは現世を意のままに操れるとされる。侵入には鍵が必要で、木陰の君かその子シンの細胞がその鍵となっていたが、キューブへの扉はソルによって破壊された。



↑ヴァレンタインはバックヤードの住人。キューブへの侵入を試みている。

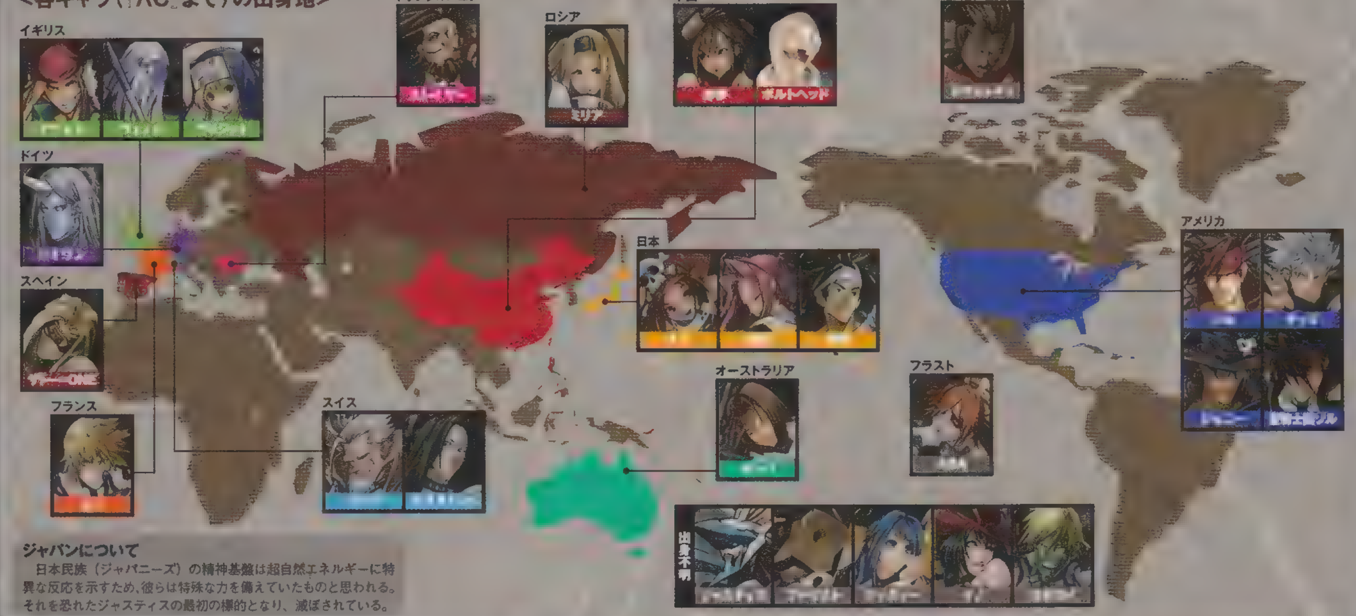


↑あの男はバックヤードについて知っているようだが……？



↑イズナもバックヤードの住人と自ら語る。

<各キャラ（『ΛC』まで）の出身地>



ジャパンについて

日本民族（ジャパニーズ）の精神基盤は超自然エネルギーに特異な反応を示すため、彼らは特殊な力を備えていたものと思われる。それを恐れたジャスティスの最初の標的となり、滅ぼされている。

法力

2010年に確立された魔法科学論の根元を成す力であり、いわゆる魔法を指す。火・雷・水・風・気の五大元素で体系化され、一般的な火・雷・水・風、より高度な気に分けられる。GG世界の人々の日常を支える無限のエネルギー源であり、兵器を禁じられた世界では体術と結び付いて、バトルでもしばしば用いられる。ソルの封炎剣は火、カイの封雷剣は雷の力を用いている（カイはすべての属性の法力を扱える模様）。

制御に高度な知識と能力を要する気の力は、クリフ、チップ、紗夢など、限られた人間しか使いこなせない。ただし、ジャパニーズは生まれつきこの力を扱える資質を備えているようだ。



←法力はバトル中の随所で活用される。空中ダッシュや二段ジャンプも法力の一種だ。

食料

消滅した日本列島と朝鮮半島の一部を別とすれば、世界各地には現代から引き継がれる民族文化・生活習慣が色濃く残っている。地域の特色が明確に現れる食習慣も例外ではなく、現代の料理が概ねそのまま嗜好されている（未来世界ゆえに、中には希少となった食材があるであろうことは想像に難くないが）。相違点を挙げるなら、現代では空想上の生き物とされているものを食材とした料理であろうか。中国にある紗夢の屋台では、生龍焼きなる名物料理が人気を博している。

軍隊

ギア軍の脅威を取り除くべく、国連が結成させた聖騎士団が人類の最大戦力といえる。ジョニーが結成したジェリーフィッシュ快賊団は、義賊とはいえお尋ね者の立場だが、国際警察機構からの依頼を受けるなど協力関係にあるようだ。なお、飛空艇を国領とするツェップも強大な軍事力を有している。



←すべての発端となったギア。その力は地形すら変化させる程だ。



➡聖騎士団が人類最大の軍事組織だろう。戦闘力は絶大だ。



禁呪

法力は666種類の術法に体系化され、聖天貨法と呼ばれる。そのうち6種類は、未完成であり未知の部分が大きな危険を孕む禁呪として、使用が禁じられた（そのため公に聖天貨法は660種とされる）。禁呪は、その使用者にウィルス性の被害や後遺症が残る可能性があるといった、アフターリスクを意図的に設けて封印されている。

ゲームではアサシン組織の首領だったザトーが使う卑・泥獄墜法第5法「蝕精影陣」、ミリアが使う卑・泥獄墜法第6法「アングラ」が禁呪として登場している。ザトーはアフターリスクとして視力を失い、後には生み出された禁獣エディに体を乗っ取られている。

ザトーに禁呪を提供したのは終戦管理局という説があるが、終戦管理局がどのような形で禁呪と関わっているのかは定かではない。



←ザトーが使う禁呪は卑・泥獄墜法第5法「蝕精影陣」と呼ばれるもの。



➡ミリアは禁呪で髪の手を操る。アフターリスクは発生していない模様。

その他の法力

法力は火・雷・水・風・気の五大元素で体系化されるが、中にはその範疇に収まり切らない特殊な力も登場している。ポチョムキンやファウストが使う物質転移術や空間歪曲術は、使用できる者が非常に少ない高度なものとされている。また、時空を自由に移動できるイノの能力は、極めて高度で珍しい法力だ（アクセルの場合は自分の意思と無関係に時空を移動するため、法力とは異なる）。これらは大まかには応用範囲の広い気の法力の一環とも呼んでいいものかもしれない。ほかにも、メイやテスタメントがバトル中に見せる召喚術も法力の一種と呼べるものだろう。

ちなみに「2」では、召喚されるサーヴァントの中に、味方の強化など特殊な法力を使用するものが登場している。

ゲーム中に見られる『ギルティ』の食料

最も印象的なのは紗夢の店の名物、生龍焼だろう。生きた龍をそのまま焼いて作るという、豪快極まりない料理だ。紗夢ステージでは、生龍焼を振る舞う様子が描かれている。

紗夢の料理家としての信念が「うまい料理を提供して客を満足させる」である以上、おそらくは美味なのだろう。



建物

機械文明を放棄しているため、この世界の建造物は総じて中世的とでも言えるものがほとんどである。ここにも地域性や民族性が強く現れており、さまざまなステージ背景で確認できる。中国では木造、欧州では石造りの建物が見受けられる。A.B.Aステージのフラスコなどは、機械的ではないが研究施設ならではの未来的な様相を呈する建造物だといえよう。カイステージでは、ゴシック的な巨大建造物が舞台となっている。



←中国のステージでは、見慣れた木造の建造物が見られる。



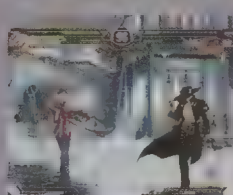
➡パリステージでは、ゴシック風の荘厳な建物が登場する。

イラストで見る「ギルティ」の建物



ゲーム中に登場するステージは、我々の知る現代から連想できるものか、あるいは全く様相の異なるファンタジー的なものかに二分できるだろう。前者の代表例はロンドンやパリ、中国、破壊された自由の女神が見えるニューヨークなど。後者としてはグローブ、ヘルなどが挙げられる。

「2」ではイリュリア王国やバックヤードといった、よりGGのオリジナル色が濃い世界観を味わえる。3Dモデリングとなったことで、より細かいディテールまで堪能できるのだ



←戦火の及んでいない場所では、我々の見慣れた風景が広がっている。



←3Dに進化したことで、従来よりも広く、美しくなった「2」のマップ。まさに造形美だ。

組織解説（国家）

「GG」シリーズに登場する数多くの組織を、まとめて解説を行う。

聖騎士団



ギアに対抗する手段として、連合が結成させた組織。戦闘行動のみならず、被災者の救助活動も行なう。中期の団長はクリフ=アンダーソン、その後をカイ=キスクが継いでいる。一般には聖騎士団がジャスティスを撃退・封印したと認知されているため、英雄視される。一時解散後、ジャスティス復活時に第二次聖騎士団団員選抜武道会が開かれた。

作品ごとの動き

『GG』
ジャスティス率いるギア軍の討伐に奔走。ソルが倒したジャスティスを次元牢に封印する。

▼

『X』
ギア生存情報を聞き、団長のカイが自ら確認のために悪魔の住む地へと捜索に赴くも敗北。

▼

『XX』
聖騎士団としての行動は不明。家庭用ストーリーモードでは、カイ個人の行動が描かれている。

▼

『2』
聖騎士団の行動は不明。かつてギアとの戦闘があった聖騎士団支部ステージが追加配信。

GEARとあの男



ギアを創造した人物は名前・素性など明らかにされておらず、「あの男」と呼ばれる。一連のギア関連事件の鍵を握る存在で、ジャスティスの叛乱も彼の思惑によるもの。『GG2』ではソルがバックヤードで行動できるように、特殊な処置を施す。彼の目的は不明だが、大きな意図を持って行動しているようだ。

作品ごとの動き

GG以前～GG
ギア計画の人体実験第一号として、フレデリックに改造を施す。後にジャスティスによって聖戦が勃発するが、聖騎士団に封印される。

▼

『X』
人間に危害を加えないギア、ディズィーの存在が明るみに出る。

▼

『XX』
あの男の計画に興味を抱くイノが登場。独断で行動を起こす。

▼

『2』
自律型ギアのDr.パラダイムや、「あの男」の側近レイヴンが登場。



聖騎士団の役職



⬆団長は多大なカリスマ性を発揮して、聖騎士団を統率し、強力なギアと戦う。

団長

聖騎士団全軍の指揮・統率を司る、聖騎士団の最高位。他と一線を画す絶大な戦闘能力を備えることが絶対条件であり、加えて卓越した人心掌握力を持っていることも重要。過去の経歴や年齢などは一切問われない。シリーズ作品中ではクリフやカイなどが団長として登場している。

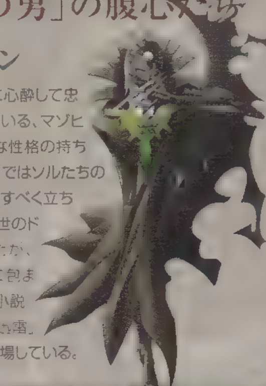
隊長

7つの大隊を治める大隊長が計7人（通称、守護神）、五つの小隊（右表参照）を治める小隊長が5人（通称、守護天使）が存在する。守護神は各小隊の役割を大方担えるのに対し、守護天使は各自特筆した能力において力を発する者を指していた。

物理攻撃	剣や弓などの武器により、ギアに物理的なダメージを与える部隊。
法術	法力による攻撃を担当する部隊。法力の属性別に班が分かれている。
軍師	戦況を分析して、各隊に適切な指示を送るための統率部隊
法支援	人類は無限のエネルギーを生み出す「魔法」の理論化に成功する。
救護	負傷兵を介護し、蘇生措置を施す。死者を生き返らせることは不可能。

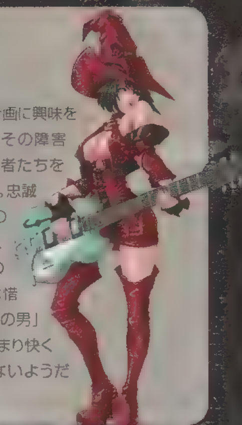
「あの男」の腹心たち

レイヴン



「あの男」に心酔して忠誠を誓っている、マゾヒスティックな性格の持ち主。「GG2」ではソルたちの行動を妨害すべく立ち塞がる。中世のドイツ出身だが、正体は謎に包まれている。小説版「白銀の迅雷」で初めて登場している。

イノ



「あの男」の計画に興味を持ち、独断でその障害になりそうな者たちを潰し合わせる。忠誠心という類のものは無いが、「あの男」のために手間は惜しまない。「あの男」は彼女を、あまり快くは思っていないようだが……。

ヴァレンタインについて

ギア消失事件の首謀者

『GG2』で初めて登場したヴァレンタインは、バックヤードの住人ということ以外は謎。「あの男」が作りだしたキューブに侵入するため、鍵と呼ばれる存在・木陰の君を狙ってイリュリア連王国を襲撃。カイを封印した後は、標的を息子のシンに切り替える。キューブでは現世を意のままに操れるというが、なぜそこを目指していたのかは不明。外見はソルのかつての恋人に瓜二つで、「あの男」とも研究仲間だったようだが……。なお『2』に登場した彼女以外に、複数のヴァレンタインが存在する模様。

また、ヴァレンタインが引き連れる生物はヴィズエルと呼ばれる。詳細は不明だが、醜悪な外見を持ち、低いながらも知性を備えている。ヴァレンタインが使うサーヴァントであり、ゲーム中では複数が召喚されている。



⬆はじめは感情を表に出さない、無機的な印象のヴァレンタイン。



⬆ヴァレンタインはキューブへ侵入するため、鍵となる存在を探し求める。その手はカイの治めるイリュリアへ……。



⬆ソルやあの男とはかつての研究仲間だったことが明かされる



⬆ヴィズエルはヴァレンタインの使うサーヴァントの一だ。

ジェリーフィッシュ快賊団

リーダー



ジョニー

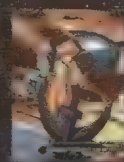
抜刀術・幻影博文派燕月剣の免許皆伝者ジョニーをリーダーとし、飛行艇メイシップで世界の空を駆ける空賊。ジョニー以外はすべて女性団員で構成される。世間からは義賊と一目置かれるが、立派なお尋ね者である。国際警察機構やツェップにも顔が利くのは、ジョニーの人脈ゆえ。

作品ごとの動き

『GG』
活動中の過失で投獄されたジョニーを救うべく、メイが聖騎士団団員選抜武道会に参加する。
▼
『X』
ジョニーがディズィーに孤独な魂を感じ、彼女を快賊団に迎え入れる。
▼
『XX』
ディズィーが加入、妹分ができてメイもまんざらではない様子。
▼
『2』
作品には未登場だが、快賊団団員とも健在である。







↑メイはかつてジョニーが保護。

↑メイシップで世界を駆けめぐる、自称義賊の冒険集団。国際警察機構とは協力関係にあるようだ。

イリュリア連王国



欧州を中心とした二十余かなる非独立統治機構を集合管理した連邦国家。3人の国王が統治することから、連王国と呼ばれる。聖騎士団や国際警察機構で長を務めたカイが実績を買われて、国王の一人に選出され就任、首都イリュリアを治める。ヴァレンタインの襲撃で被害を受けている。



↑欧州を中心とする連邦国家イリュリア。ヴァレンタイン襲撃の舞台となる。



↑実績と人望で申し分の無いカイが、

ツェップ

大統領



ガブリエル

魔法科学論の成立以降、禁じられた科学技術を信奉する人々が作り上げた国家。巨大飛空艇を国顔とし、空中を移動している。かつては武装科学皇国であったが、ガブリエルが起こしたクーデター以後は奴隷制度が廃され、科学王国となる。非常に強力な軍備を備えて他国家の脅威となっているが、ガブリエルは国政の浄化に取り組んでいる。

作品ごとの動き

『GG』
自国の領土を獲得しようと、聖騎士団団員選抜武道会に奴隷戦士ポチョムキンが送り込まれる。
▼
『X』
ポチョムキン、大統領から「賞金首になったギアを保護し連れ帰れ」という密命を受け行動
▼
『XX』
目標のギアであったディズィーが快賊団に保護されるも、ガブリエルはこれを静観する。
▼
『2』
作品には未登場だが、ツェップ、ポチョムキン、大統領ガブリエルいずれも健在である

南の孤島イセネ

『GUILTY GEAR JUDGEMENT』の舞台となる地。ギアを超える生体兵器を作り出そうとする研究者レイモンドが、イセネの人々を利用するという外伝的ストーリーが繰り広げられる。レイモンドは魔界の王イヌスに補食され、大きな力を得ることになる。レイモンドはジャスティスのことを知っていたようだ。

支配者



↑ギアを超える生体兵器を作ろうとするレイモンドが、強力な力を得る。



↑イセネでオリジナルの物語が展開。



↑お馴染みのキャラたちが参戦しました。



↑ジャッジメントはオリジナルキャラ。

終戦管理局

主戦力

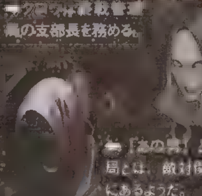


ロボカイ

目的・構成などすべてが謎に包まれた組織。聖戦を仕組んだという説もあるが、定かではない。国際警察機構に圧力を掛けるほどの力を持ち、気の法力の使い手を捕獲している模様。ロボカイを作り出した科学者はここに所属すると思われ、量産型ロボカイに任務をこなさせている。



↑クロウは終戦管理局の支部長を務める。



↑「あの男」と当局とは、敵対関係にあるようだ。

国際警察機構

長官



世界各国の治安維持に従事する国際組織。かつて聖騎士団に所属していた者が多く、その戦闘力にも侮れないものがある。聖騎士団を抜けたカイ=キスクが長官を務めたという事実からも、それはうかがい知れよう。本来はお尋ね者のジェリーフィッシュ快賊団とは協力関係にある。



↑カイが長官を務めた時期も。



↑快賊団の活動は、警察機構も黙認しているようだ。

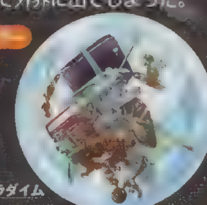
ガニメデ



↑『2』で初めて登場した浮上都市。バトルのステージで、その様子を確認できる。国連の保護を嫌うDr.パラダイムが主導して建設された。

穏和な自律型ギアが暮らす孤島。人間との接触を完全に避けるべく、Dr.パラダイム主導の下で作られた街。人型ギアのほとんどは、窮屈さを嫌って外界に出てしまった。

リーダー



Dr.パラダイム

滅亡した組織・国家

アサシン組織

元は吸血鬼スレイヤーが血液を手に入れるために創設した組織だが、法で裁けない人間を裁くという表向きの目的を掲げていた。スレイヤーは不死のシャロンと出会った後に引退し、ザトー=ONEが二代目リーダーに就任している。ミリア=レイジが組織を抜けた際にザトーは逮捕されるも、次元牢の中から組織への指示は出されていたようだ。ザトー死亡後、組織はほぼ崩壊しているようだが……。



↑ミリア脱走時、ザトーは逮捕・監禁される。



↑スレイヤーは後に解散を宣言



↑現在ヴェノムが実質的リーダー

ジャパン(日本)

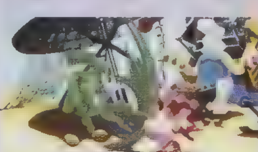
特殊な能力を持つジャパニーズ(日本民族)を危惧して、ジャスティスに真っ先に標的にされ、消滅した国。希少なジャパニーズは国連の保護下にあるが、それを嫌うジャパニーズも居るようだ。



↑梅喧もあの男を追っている



↑チップの師匠はジャパニーズの毅



↑梅喧やメイは、今や希少なジャパニーズだ。

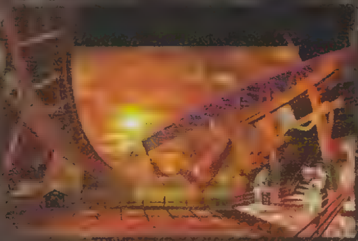


↑闇慈は保護を嫌い、素性を隠して行動する

ステージ グラフィックス

ここでは『GGX』から『ΛCORE』までに登場したステージを一挙に紹介しよう。

『GGX』SERIES



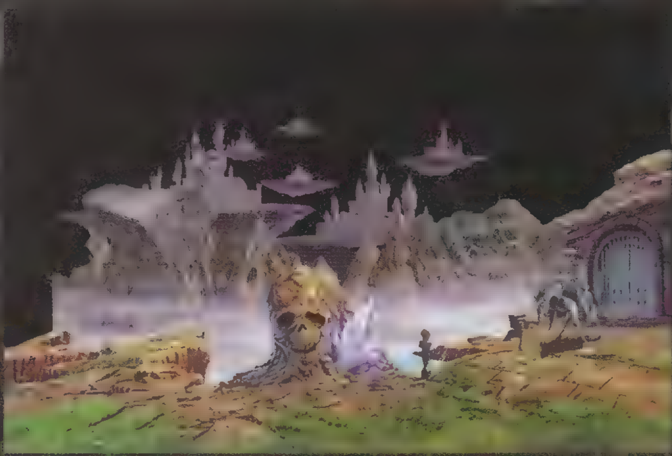
COLONY

日本に縁のあるチップ・梅喧・闇慈のステージ。純日本風な古都を思わせるものの、橋を支える銅像が何ともユニーク。コロニーという名前から察するに、希少なジャパニーズを集めて保護している場所なのだろうか?



LONDON

アクセルのステージで、彼の故郷となるイギリスの首都。激しい雨が降るあたり、いかにもイギリスといったところだろうか。背景に描かれた通行人や犬など、動きがあってどことなくコミカルなイメージを抱かせる。



HELL

[illegible]のか、あるいは地上のどこかの変わり果てた姿なのだろうか? テスタメントの心に住み着く孤独を描いたかのような、荒涼たる地だ。中央のドクロ状の岩が不気味さを際立たせている。



CHINA

紗夢ステージは、彼女が働く中国の屋台だ。素朴な木造の建物の中に、一際目を引くのが本物の生きた龍。名物料理"生龍焼"を求めて、今日も多くのお客が訪れている。背景に描かれたコミカルな人物たちが楽しい。



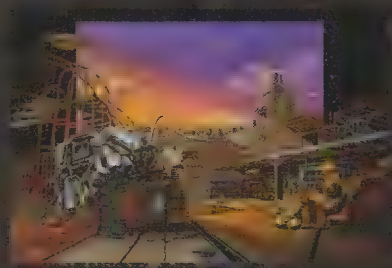
GROVE

木立といった意味を持つ、ディズィーステージ。女性の形にも見える中央の大樹や天使の像が、厳かなイメージを与える。手前に向かう川のように見えるのは、滝壷の水たまりとのこと。



MAYSHIP

ジョニー&メイのステージとなるのは、ジェリーフィッシュ快賊団の旗艦であり移動するアジトでもあるメイシップ。メイの落書き(?)と思われる"LOVE JOHNNY"の文字が微笑ましい。背景にはほかの団員も登場。飛行中に甲板へ出て行動するのは、団員にとってはお手の物なのだろうか。



ZEPP

ポチョムキン&ファウストのステージとなるのは、20世紀ドイツ辺りの工業地帯を思わせるような鉄骨と鉄塊が印象的なツェップ。周辺を真っ赤に染める夕空が、無骨な鉄のイメージを強調する。地上世界からすでに失われた機械文明が、ここにだけは脈々と受け継がれている。

PARIS

ゴシック風の荘厳な宮殿を思わせるのは、ソル&カイのステージ。大理石の天使像、赤いカーペットが敷かれた長い階段、ステンドグラスなど、教会を連想させる数々のアイテムが神聖なムードを引き立てる。パリという場所柄、ここは聖騎士団の施設の一つなのだろうか?





NIRVANA

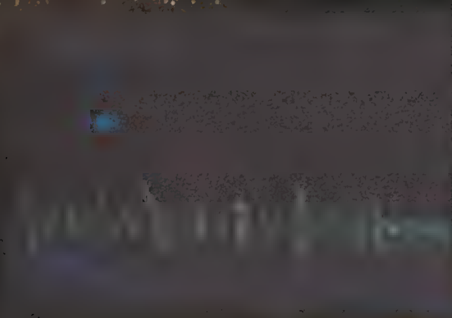
涅槃と名付けられた、禍々しい色彩の場所。アサシン組織のザトーとヴェノムのステージらしいといえるが、現世離れした身の毛もよだつ舞台だ。鎖に束縛されたおぞましい怪物が、アサシン組織の血塗られた所業を不気味に連想させる。赤い空に浮かぶ月が不安をかき立てる。



RUSSIA

ミリアの故国であるロシアステージは、湖畔の町が舞台。屋根に飾られた十字架や遠景の城が、長い歴史を感じさせる。噴水の水にキャラクターが足を踏み入れると、水しぶきが跳ねる細かい演出が施されている。クールなミリアのイメージに則した、美しくも緊張感の張りつめたステージである。

『GG ISUKA』



Wilderness Gravemarker

別名、流星雨ステージ。数百年に一度の流星雨を合図に始まる、巨人族の引っ越しを描いたもの。広大なスケール感で宇宙的な神秘が表現されている。ソル、カイ、イノといった物語の主軸を[illegible]

England

別名、大展望台ステージ。イギリスのとある町で、展望台に見えるのは魔女だけが住む巨大マンションというユニークな場所だ。カタパルト状のポイントから空へ飛び立つ魔女が、観光名物にもなっているという。





Paris

パリにあるオペラ座屋根裏ステージ。開発段階では、舞台の上で3分に及ぶ演劇が展開されていたという。舞台裏になっているのは、ヴェノム、エディといった裏社会には出ないキャラのステージを暗示している。



May Beach

メイが絶海の孤島で見付け、[illegible]には旧時代の遺物である空母が見られる。[illegible]青空に入道雲、[illegible]「ISUKA」[illegible]、最も夏の気分を味わえる[illegible]



Pirate Fort

別名、宝船ステージ。大昔に海賊が砦として使っていた場所であり、さまざまな罠が張り巡らされ、金銀財宝が眠っている。[illegible]が修行の場所としていたが、辺りの財宝には[illegible]。ここまで辿り着くには、中央[illegible]の滝からダイブ[illegible]



Hells Forest (Deep Forest)

地獄の一角との別名を持つ、うっそうと茂ったジャングル。あまりに植物が繁茂しているため雨はここまで届かない。この一帯にはかつてとある王国が存在していたが、後ろに見える2体の怪物の戦闘に巻き込まれて、一夜にして壊滅したといういわく付きの場所だ。

Kingdom Cemetery

[illegible]の町ということで[illegible]の墓ステージ。町全体が墓ということだが、あまりおどろおどろしさは無く、登場人物はどこかコミカルだ。普通の町として機能しているが、なぜか永遠に夜のままだという。手前に見えるのが英雄の墓で、献花が絶えない。





Colony

日本人コロニーを描いたステージ。[illegible]のチームで「どちらが早く金剛力士像を彫り終えるか」を競っているという、コミカルな設定が設けられている。夜の闇に赤く鮮やかに浮かぶ光景が美しい。

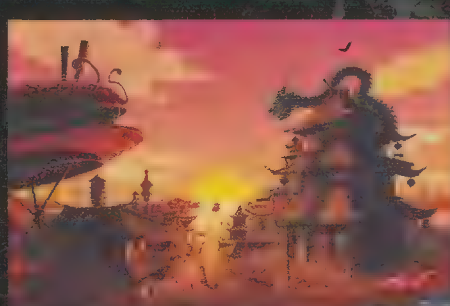


Antarctica

ラスボスのレオパルドンと相まみえることになるステージ。ほかの「ISUKA」登場ステージとは対極的に、オーロラが輝き、ダイヤモンドダストが舞う南極が舞台だ。開放的な夏のイメージから一転して、かつてない強敵を前にした際の身も凍る緊張感を醸し出すのに一役買っている。

China

船上街ステージとも呼ばれる。かなり大きな街のようで、中国の伝統的な建造物が建ち並ぶ中、巨大な龍や魚の彫像が異彩を放つ。真っ赤な夕日が生み出す黒い影が、シュールさと建造物の巨大さを際立たせている。



Chapter 3 Material

『GG XX ACORE』



PARIS

従来のパリステージは部屋が全壊したため、この部屋に移動してきたという設定。天使像、大理石作り、石柱といった荘厳なイメージは引き継がれている。



HELL

[illegible]いのだろうか。手前右手には墓石、奥には[illegible]なのだろう、[illegible]巨大な遺物が[illegible]不気味さを醸し出す。[illegible]と魂を吸われるかのような錯覚に陥る。表に出ることのないアサシン組織にふさわしい場所だ。



RUSSIA

内戦が終わって間も無いツェップを舞台としたステージ。そこかしこに生々しい戦争の痕跡が見受けられ、あり合わせの板で応急の修復が施されている。



LONDON

霧に包まれたロンドンは、アクセルとミリアのステージ。中央の巨大な時計の歯車が回転し、その他の演出と相まって幻想的な光景を引き立てるギミックになっている。



COLONY

樹齢数百年はいっているであろう、巨大な桜の周りに吊り橋が掛けられ、そこからスリリングな花見を味わえるというステージ。巷には花見というジャパニーズの古き伝統は、国が消えて久しいこの時代にあっても健在のようだ。

FRASCO

A.B.Aが生み出され、長らく暮らしてきたフラスコのステージ。とある科学者が、かつてはここでホムンクルスのような人工生命の研究に没頭していたのだろう。



A.D.2172

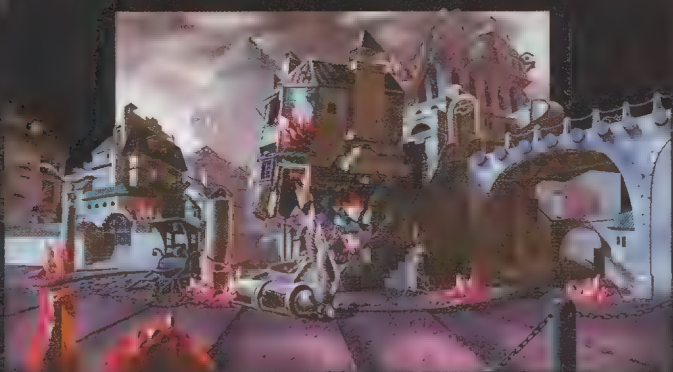
ソルがクリフにスカウトされ、一時聖騎士団に籍を置いていた西暦2172年が舞台。あるいはこの直後に、騎士団を抜け出したのであろうか？ ソルの激しい闘いの後を鎮めるかのように、雨が降りしきってる。ソルの標的となったとおぼしきギアの姿も確認できる。機械文化を廃した後も、輸送の手段として機関車が使われていたことが想像され、なかなかに興味深いステージである。





VERDANT

ブリジットとチップのステージ。巨木の幹上には丸太で住居が築かれ、緑の中を妖精が楽しげに動き回る。あまり人目には触れることの無さそうな、神秘的な場所のようだ。『GG』シリーズには珍しくのどかなイメージだが、よく見ると巨大な昆虫や魚が見受けられる。妖精の動きと合わせて、見た目にも楽しい舞台に仕上がっている。チップが修行で使ったものなのだろう、忍者道具があちこちに散らばっている。ちなみに彼が開く忍者教室は、妖精にはあまり人気が無いとのこと。



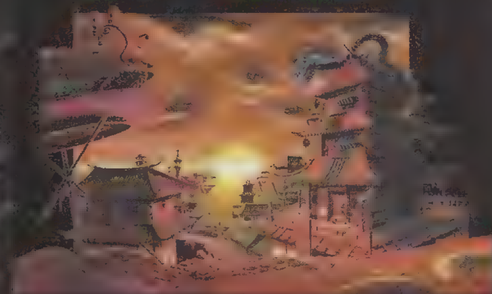
PHANTOM CITY

ファウスト&ザッパのステージとなるファントムシティ。家が宙に中に浮かんでいるのは、そこかしこに見られる赤い水晶の不思議な力によるものらしい。高度な法力を使いこなすファウストは、このような不思議な場所を好むのだろうか？ 一見すると不気味さばかりが目立っている街ではあるが、背景に登場する猫たちの何ともいえないかわいらしさも目を引く。



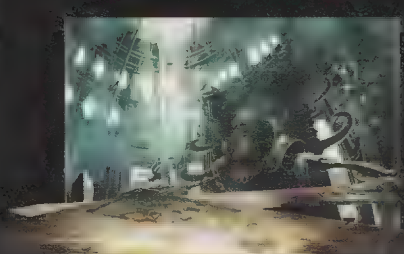
BABYLON

天使像や十字架といった神聖な建物を、朝焼けの光が照らすバビロンステージ。ダークサイドのイメージが強いイノのステージながら、さわやかな雰囲気に包まれている。



CHINA

『ISUKA』の中国ステージをリニューアル。同じ場所・情景ながら、足元に龍のレリーフが追加されている。より中国らしいイメージを強めているといえるだろう。



CASTLE

スレイヤーのステージに当たるキャッスル。中央付近に見える謎の装置が不気味だが、天井の隙間からいく条かの陽光が差し込み、神々しく神聖な雰囲気をも湛えている。



GROVE

テスタメントとディズィーのステージは、ダークでありながらも神秘的な趣が印象的なグローブ。静かな水面にぼんやりと光を発する花々が、幻想的な美しさを感じさせる。



MAYSHIP

メイシップをリニューアルしたステージ。『GGX』で登場したメイシップ甲板上を舞台に、『ISUKA』で描かれた真夏のような真っ青に広がる空と海が広がる。全体的な色使いも明るく鮮やかで、トロピカルな気分を盛り上げる。左端に登場する少女が持つフリップは、ジョニーかメイ、居なければ体力ゲージの少ないキャラクターの残り体力に応じてメッセージが変わるギミックが施されている。

種族

― Race ―

世界に息づく者たち

『GG』の世界には、人間だけでなく多種多様な者が暮らしている。愛らしい動物たち、かつて人間が生体兵器として作り出したギア、我々の世界では伝説や迷信上の存在とされるモンスター、物の怪や心霊の類に至るまで、その種類は多岐に渡る。ここでは、非常にバラエティーに富んだ多彩な種族を通して、『GG』の世界を眺めてみたい。



生物の種類と分布

人類の存亡を賭けた聖戦に勝利したことにより、多数の人間が生き残った。その生活圏は地球上の全域に広がっていると思われる。動植物も同様で、我々に馴染み深い犬や猫、鳥なとは町で普通に見かけることができる。龍や謎の巨大生物、妖精、この世のものとは思えない醜悪なモンスターなど、生息地は不明だが存在は知られているようだ。

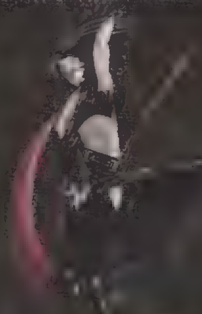


↑我々の世界では実在しないとされる種族が、『GG』の世界では当たり前のように暮らしている。

GEAR

感情を持たない生体兵器として、某先進国が主導して作り出した種族。聖戦時には、制御装置を付けたソルを除くすべてのギアがジャスティスの支配下に置かれた。ジャスティス没後も国連はギアに懸賞金を掛けるなど、討伐の姿勢を崩していない。

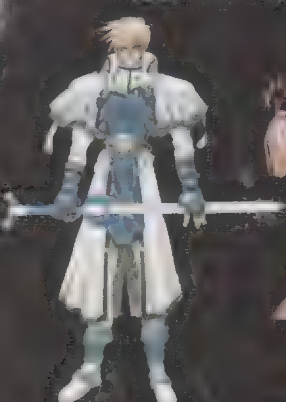




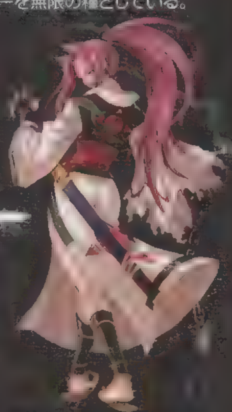
←テスタメントはジャスティス没後に自我が戻った希少例。

人間

自らが生み出したギアとの聖戦を通して多くの犠牲を払ったが、現世の地上世界で繁栄を続けている。登場キャラクターを見ても、最も多い種族だ。法力が実用化されて以降は機械文明を捨て、超自然的なエネルギーを無限の糧としている。



↑団長にイリュリア国王など、要職を歴任するカイ。



↑梅喧は希少価値の高い人種、ジャパニーズの生き残り。

バックヤード

膨大な情報が錯綜する空間で、現世に大きな影響を及ぼすとされる世界。イズナやヴァレンタインはここの住人に当たるが、人間なのか、あるいは全く別の存在なのか、詳細はまだ謎に包まれている。



↑見た目は人外の者にしか思えないイズナ。



←ヴァレンタインもかつては現世の人間か？

モンスター

我々にとっては伝説上の生き物とされる種族が、GGの世界には多数登場する。人の生き血をすする吸血鬼のスレイヤーはその筆頭だ。背景ではCHINAステージの龍、NIRVANAステージの拘束されたモンスター、VERDANTステージの妖精や巨大昆虫が登場する。



↑吸血鬼として長い年月を生きてきたスレイヤー。



←画面中央の生物もモンスター。

その他

ここまでに紹介した以外にも、さまざまな生物が確認されている。超自然的な力を研究した末に生み出されたと思われるホムンクルスのA.B.Aもその1人だ。武器として使われるパラケルスも人語を語る魔斧。イノの帽子も、イノに気に入られて同行している魔界の生物らしい。また、生物とは呼べそうにないが、ザッパに憑依したS子をはじめとする霊、個性的なロボットのロボカイなども登場している。



↑イノの被る帽子は、人語を喋る魔界の生物らしい。





↑フラスコと称される研究室で人工的に生み出されたのがA.B.A.

禁獣

現在までに明らかになっている禁獣は、ザトー＝ONEを乗っ取ったエディのみ。1作目で禁呪の能力である影を用いた戦闘を繰り返した末、『GGX』では主従関係が逆転した（かつての宿主ザトーの肉体は既に死亡している模様）。知性や感情を持ち合わせた、高度な生命体のようである。



武器/兵器
-Arms-

ここでは、登場キャラクターが使用する武器にスポットを当ててみよう。多彩な戦闘スタイルが存在するのと同様、武器の種類も実にバリエーション豊か。キャラクターの個性を際立たせるものばかりだ。デザイン面でも非常に凝った物が多いので、その由来やバックボーンに思いを馳せつつ見てもらいたい。



武器
種類

『GG』の世界は兵器の所持や作成が禁じられているために重火器ではなく、剣や鈍器のようなシンプルなものが中心。手持ち武器がほとんどだが、中には憑依した霊で闘うザッパや、武器自体が生物というA.B.Aのような変わり種もいる。己の能力を最大限に活かす前提なので、素手で闘う者も少なくない。

『GG』ワールドの主な武器



神器

人間が強大な力を持つギアに対抗する手段とするべく、ソルはアウトレイジと呼ばれる超兵器を作り出した。しかしあまりにも強力であるがゆえに、人間の力では使いこなせる代物でなかった。そこでソルは、アウトレイジの能力を細分化し、8つの武器に分割した。これが神器と呼ばれているものである。

神器は非常に強い力を持っていて、並の人間では本来の力を十分に発揮できない。とりわけ法力の強い者が持つと、性能を引き出せるようだ。現在知られている神器は6種類ある。現在の所有者が判明しているのは、ソルが聖騎士団から持ち出した封炎剣、カイが聖騎士団入団後に譲り受けた封雷剣、闇慈が拾ったという絶扇の三つ。ほかに国連が管理する閃牙、益篤、湖上白がその名を知られているが、残る2つについてはまだ謎に包まれている。なお、封炎剣は火、封雷剣は雷の法力を増幅すると言われている。



封炎剣

国連によって管理されていたが、ソルが聖騎士団を抜け出す際に持ち去った神器の1つ。形状は鋭利な剣というよりも、無骨な鈍器に近く、使用者が備える火属性の法力を増幅させる。



↑ダイナミックで大雑把なソルの戦闘スタイルに合う。

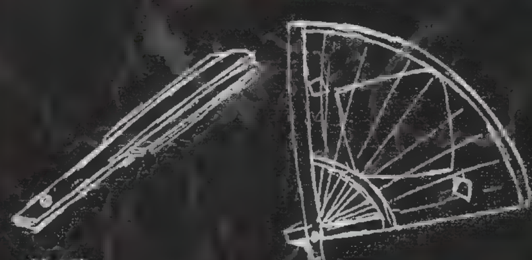


封雷剣

カイが聖騎士団入団後、国連から譲られた神器の1つ。細身の刀身で、欧州の片手剣のような形状。使用者の雷属性の法力を増幅させる。国連から正式に他者へ譲渡された神器は、この封雷剣だけだ。



↑カイの持つ雷の法力を増幅させて力を発揮している。



絶扇

闇慈が拾った神器の1つ。扇子状の武器だが、詳細は不明。石渡氏曰く、闇慈が拾ったのにはいきさつがあるようだ。それが今後語られるかどうかは、不明とのこと。



←日本の舞をベースとする闇慈に似合う。

素手で闘う猛者たち

紗夢
我流で習得したという中国拳法をベースにしている。習得が難しい気の法力を使いこなす達人でもあるため、格闘家としては小柄であっても、秘めた戦闘能力は極めて高いといえる。

ポチョムキン
身長245センチ、体重656キロという超人的な巨躯を活かして、常人離れしたパワーを前面に出して闘う。強烈な打撃技だけでなく、密着しての組み技・投げ技も得意としている。

スレイヤー
吸血鬼ゆえに、力も人間離れしているのは当たり前か。一部は吸血鬼らしく血を吸う技も使うが、基本的にはそのパワーを乗せた拳をメインに闘う、非常に男らしい戦闘スタイルだ。

ボツイラストから考察する武器



↑巨大な鎌にも鍬にも見える、ポチョムキンの没武器。



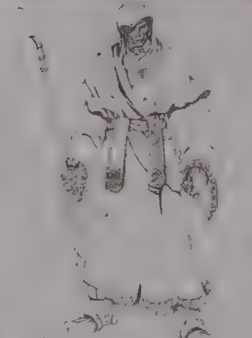
↑錨になる前のメイの武器案。物々しい戦斧だったようだ。



↑元は舞で闘うキャラだったという、ヴェノムの没案だ。



↑甲冑をまとい日本刀を携えた没キャラ。梅喰の原案か?



↑巨大な鎌を持つ死神風の男。テスタメントの原案だろうか?

神器以外の 武器ギャラリー

神器以外にも多くの武器が登場する。ここでは個性的な武器の数々を見てみよう。

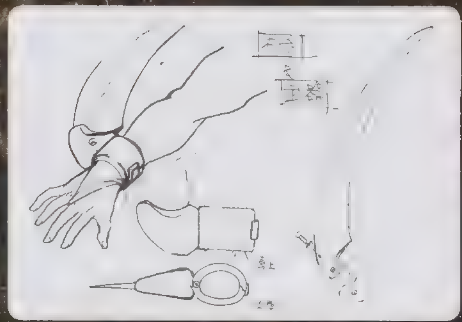
斬竜刀

ドラゴンキラーの異名を戴くクリフを象徴する剣。聖騎士団から授かった物で、気の法力と相まって絶大な戦闘力を誇る。



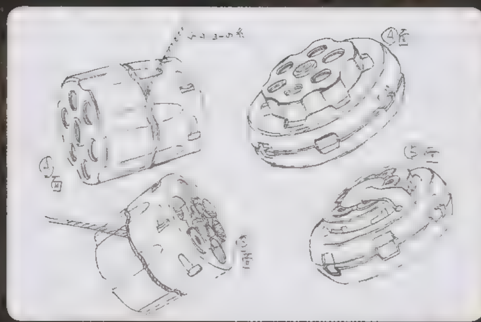


⬆小柄ながら、自身の背丈より巨大な大剣を振るう。



ブレード

チップが両手に携えた忍者刀。彼は気の法力と忍術を前面に出して闘うスタイルを得意とし、このブレードは接近戦での補助的な使い方をされる。



YOYO

ブリジットのメイン武器。彼は自分が幸せであることをアピールするため、趣味でヨーヨーを始め、今ではさまざまな高等テクニックを使いこなすまでになったという。



⬅リーチの非常に長いYOYOに加えて、ぬいぐるみのロジャーも闘いをサポートする。

イカリ

メイが怪力で振り回す、巨大な錨。かなりの重量だろうが、それを軽々と取り扱うあたりにメイのポテンシャルの高さが窺える。

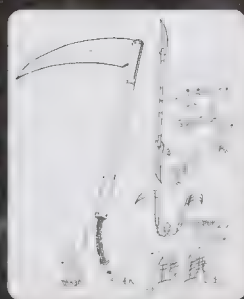




➡メイの怪力も法力によるもの。

鎖鎌

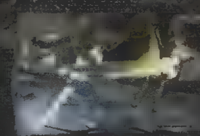
アクセルが自在に操る、二刀の鎖鎌。自己流ながら火属性の法力を加えるため、高い威力を発揮する。



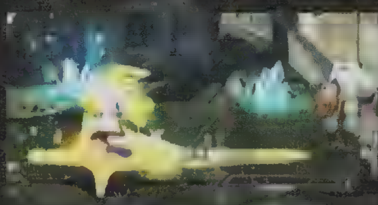
キュー

ヴェノムが用いるのは、ビリヤードのキュー。直接攻撃で使うというより、ビリヤードをモチーフにした攻撃の一手段とする。





⬆実際には、さまざまな武器を使いこなせる。



髪の毛

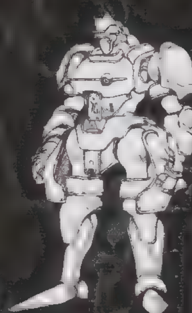
ミリアは幼いころからアサシン組織でたたき込まれた忠・泥獄壁法第6法「アングラ」により、髪の毛を自在に操る。

兵器

機械や兵器の開発・製造・使用が公には禁じられた世界なので、これらの類が見られるのは、限られた場所だけだ。その代表格がツェップ。機械文明に固執した人々によって建国されたため、未来的な機械や兵器が多数存在している。また、ロボカイのような極めて特殊な例もある。その開発を指示していたとされるのは、謎のベールに包まれた終戦管理局だ。機械文明とどのような関わり方をしているのか、興味は尽きない。



⬆ツェップには失われた兵器が現存。ポチョムキンの使う武器もその一つだ。



⬆右図の別案か、あるいは別系統のロボット案なのだろうか?



⬆四本のアームを備えたロボットの未使用原画。見えない背部に高機動バーニアが多数内蔵されていそうだ。こうしたロボットが、ツェップには多数存在しているのだろうか?

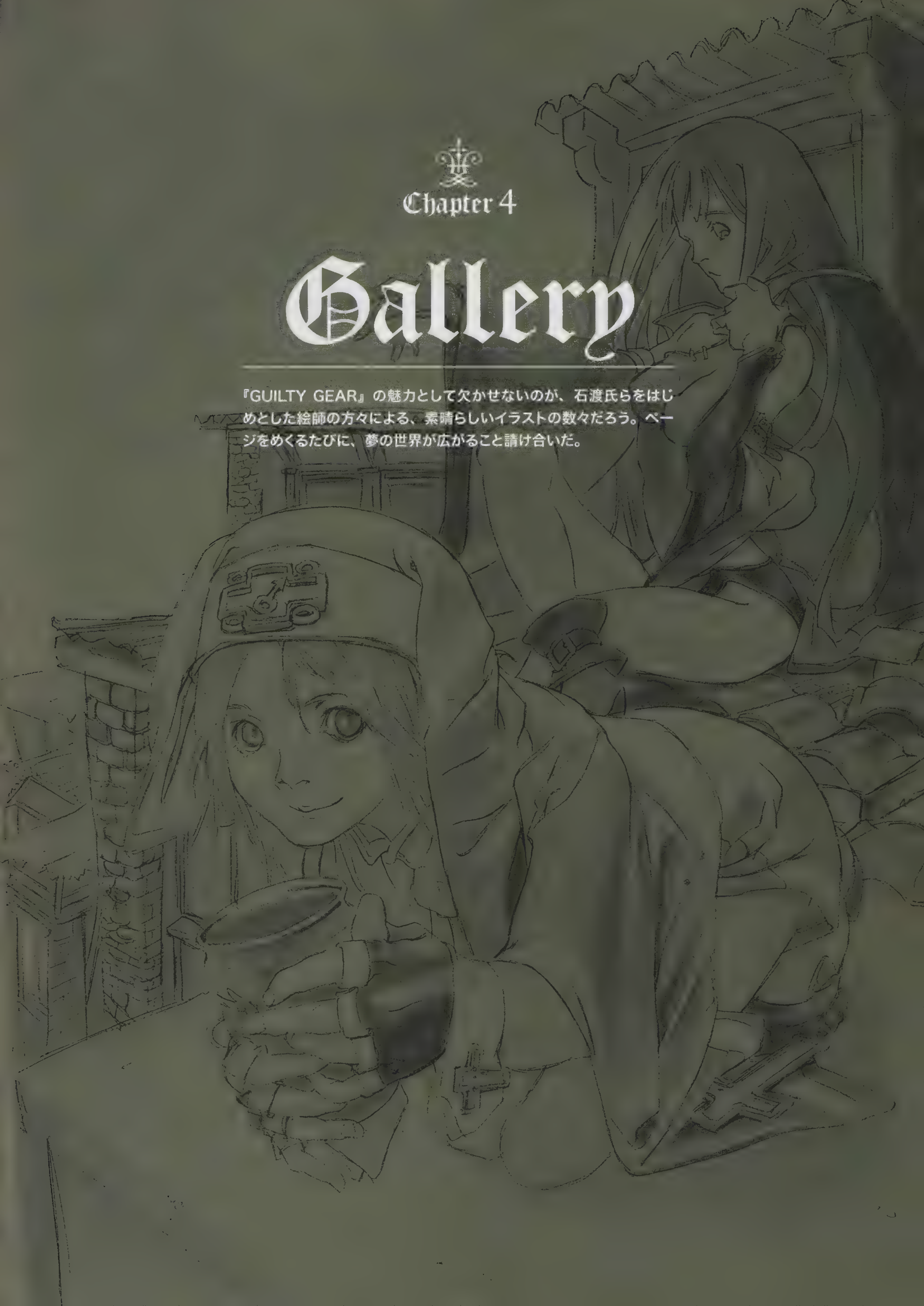


⬆こちらは人間型二足歩行ロボットの未使用原画。胸部や肩部の装甲が、戦闘用であることを窺わせる。ぜひともゲーム中で見てみたいほど、洗練されたフォルムになっている。

Chapter 4

Gallery

『GUILTY GEAR』の魅力として欠かせないのが、石渡氏らをはじめとした絵師の方々による、素晴らしいイラストの数々だろう。ページをめくるたびに、夢の世界が広がること請け合いだ。





プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」
裏表紙



プレイステーション版「GUILTY GEAR」パッケージ

プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」





プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」







プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」



プレイステーション
公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」







プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」







プレイステーション版「GUILTY GEAR」プロモーションカット

プレイステーション 公式攻略ファンブック
「GUILTY GEAR コンプリートバイブル」









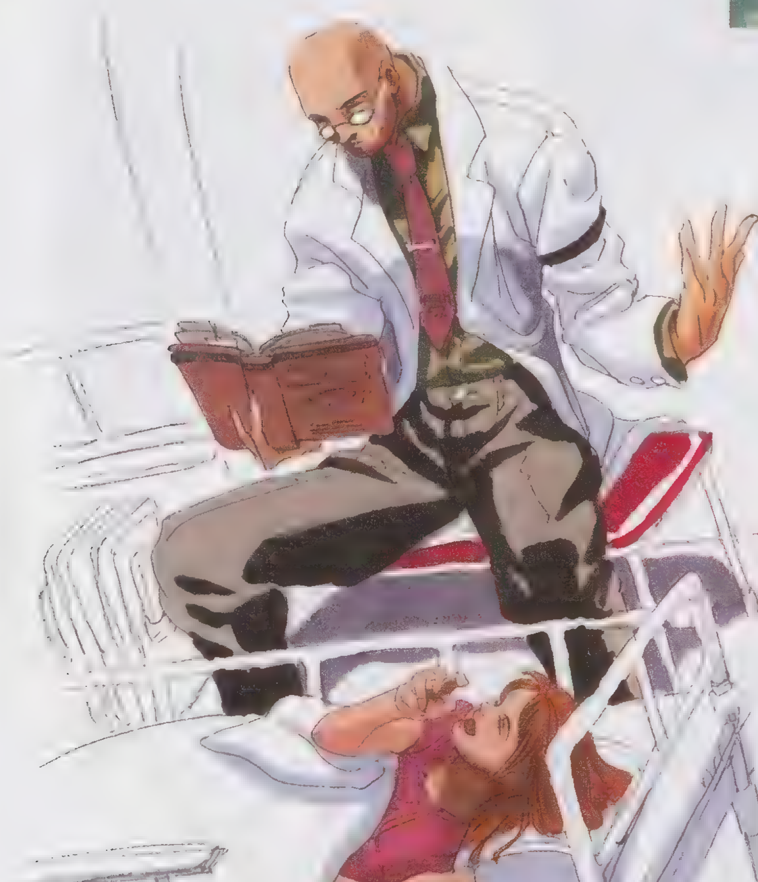










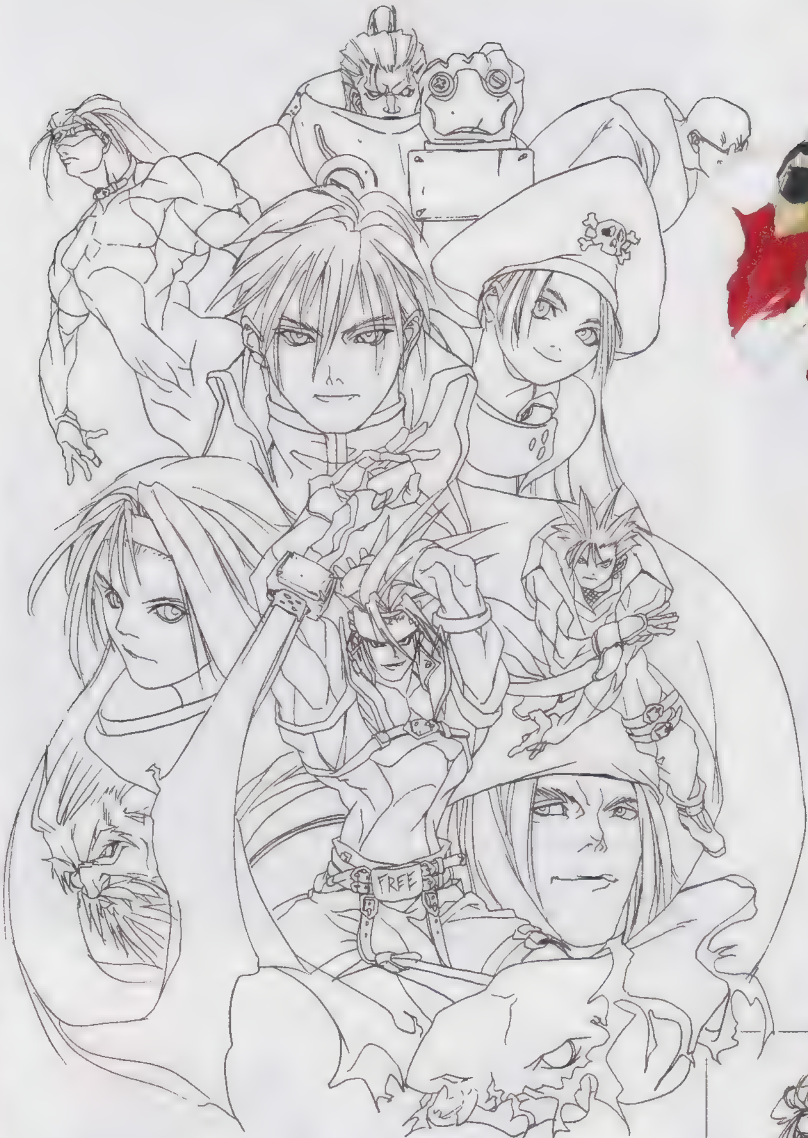








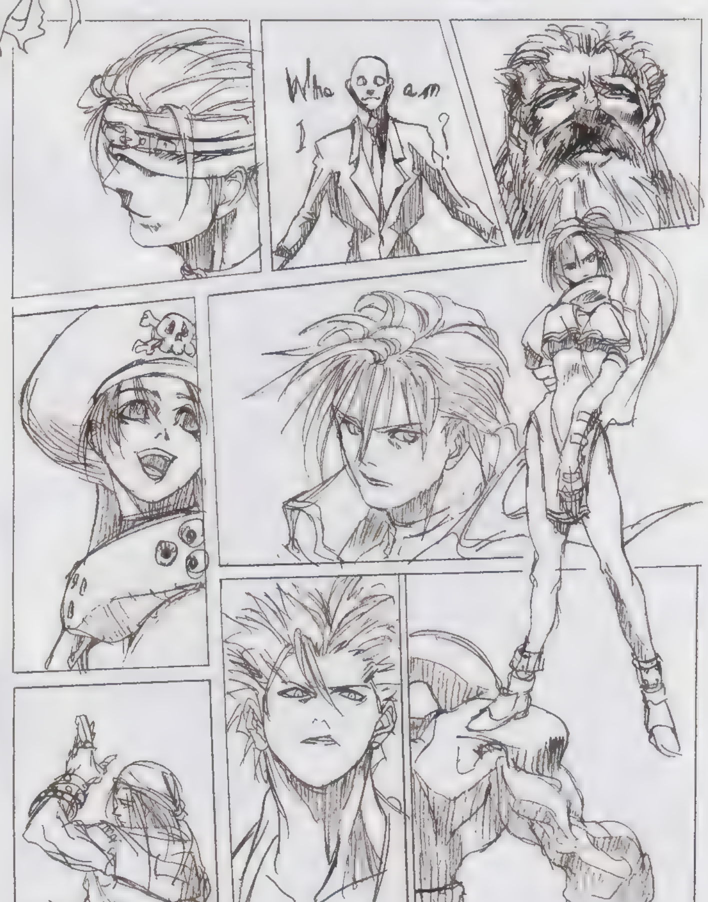



FREE








Who am I ?





アルカディア エクストラ「GUILTY GEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA」カバー











アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA」



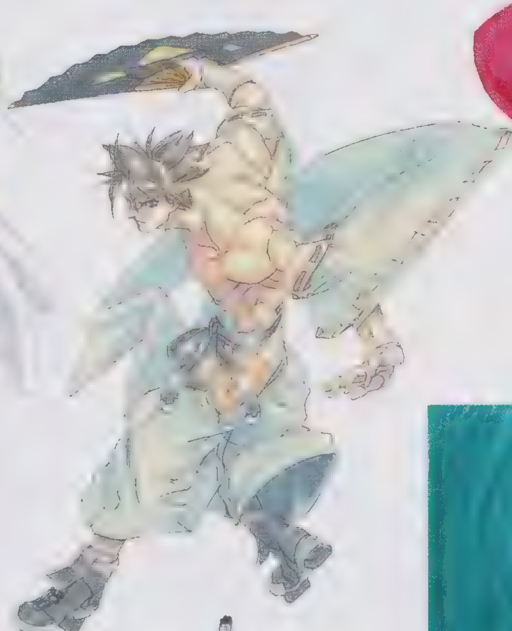




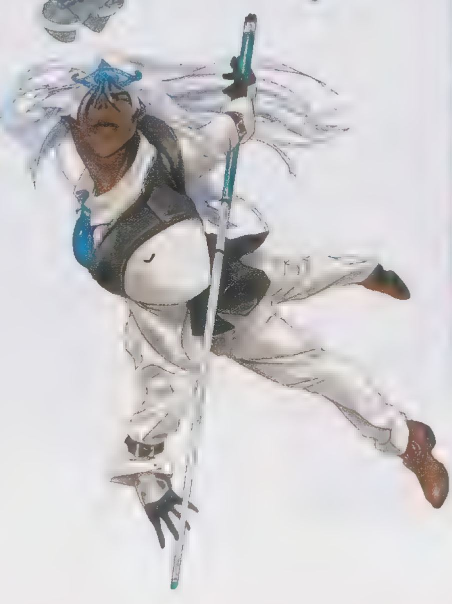




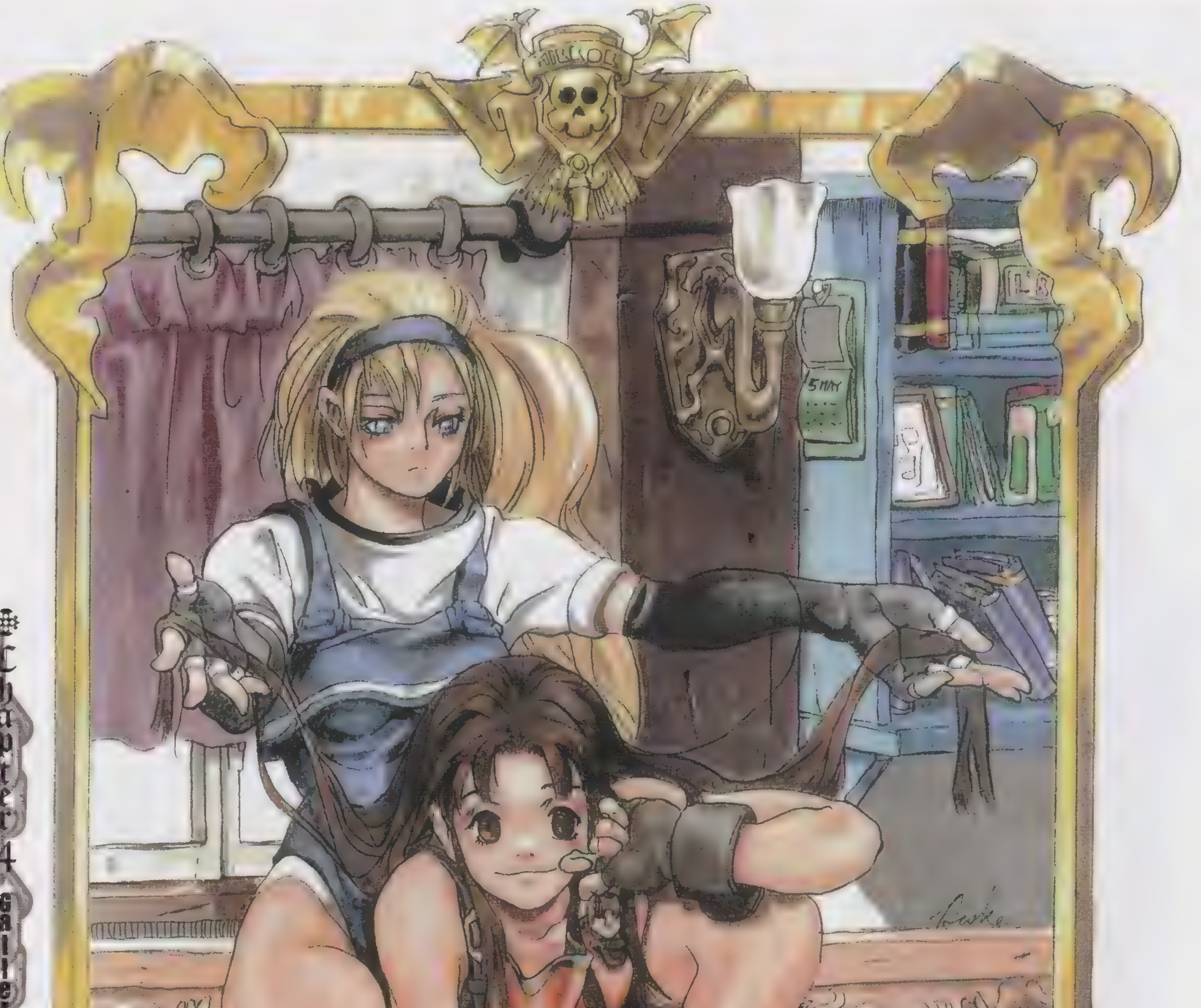












「GUILTY GEAR X」設定画



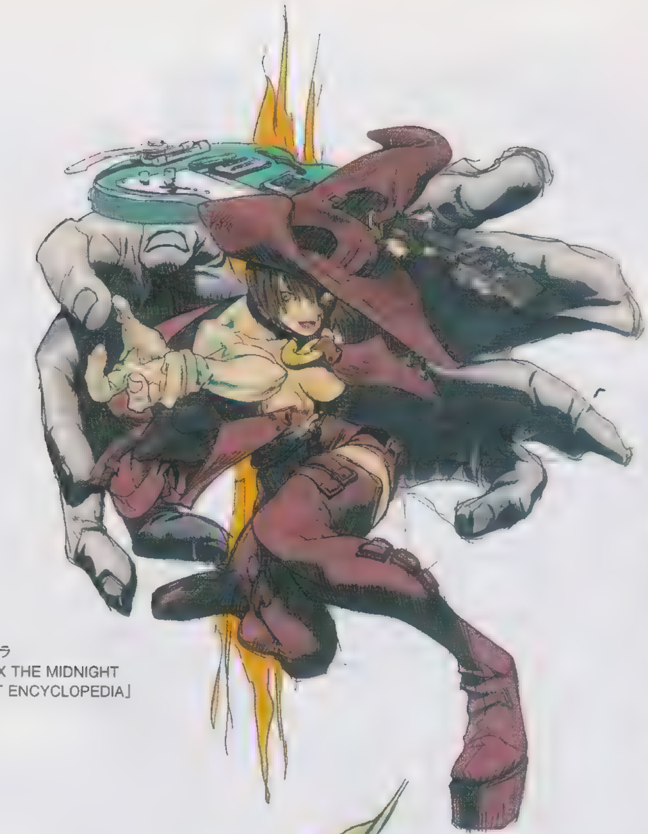
アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA」
カバー



Xbox版
「GUILTY GEAR XX #RELOAD」パッケージ



アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR XX SLASH BEAT ENCYCLOPEDIA」
カバー



アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA」
カバー



アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA」



プレイステーション2版
「GUILTY GEAR XX #RELOAD」パッケージ

アルカディア エクストラ
「GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL BURST ENCYCLOPEDIA」









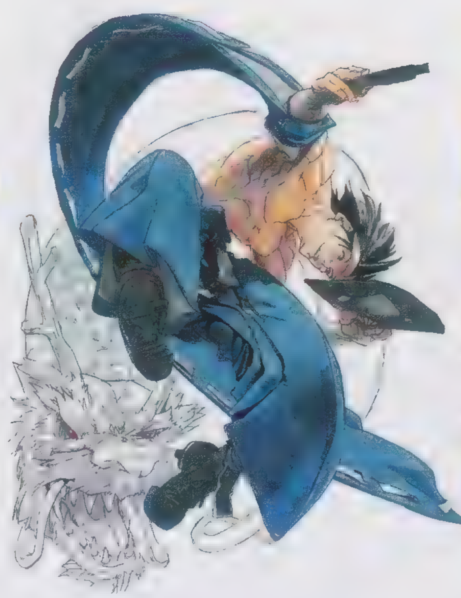












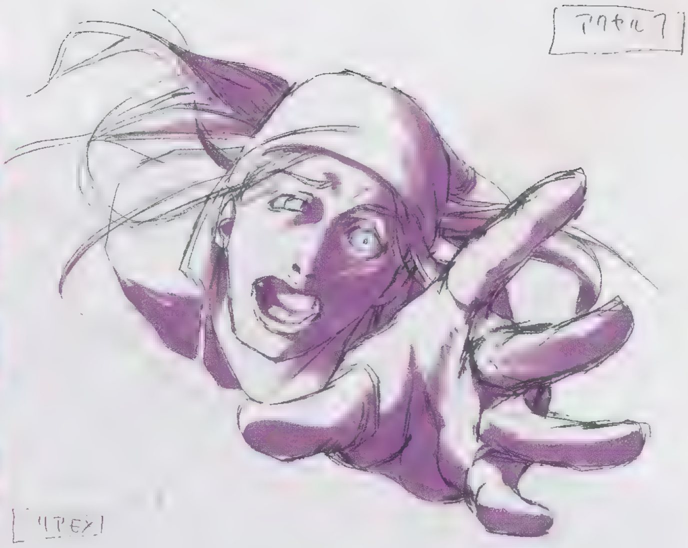






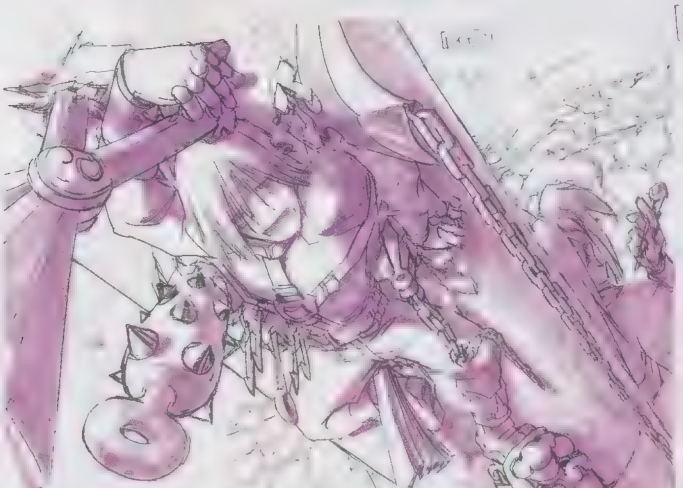





アクセル7

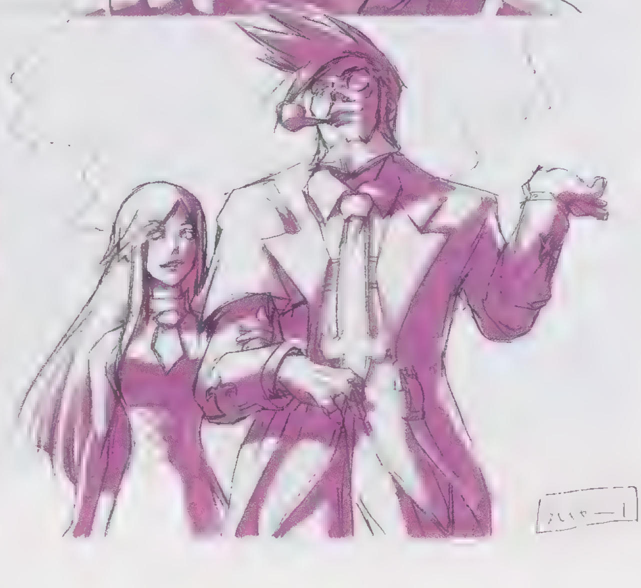



リアEX1



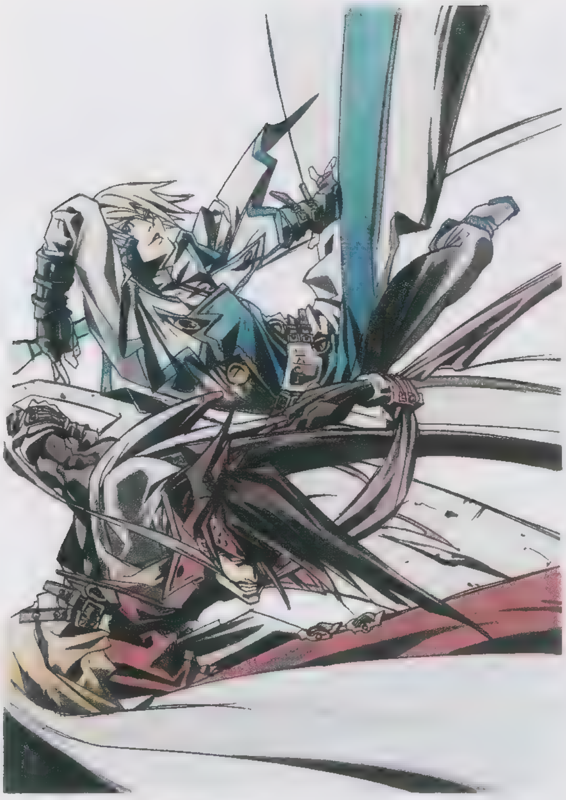




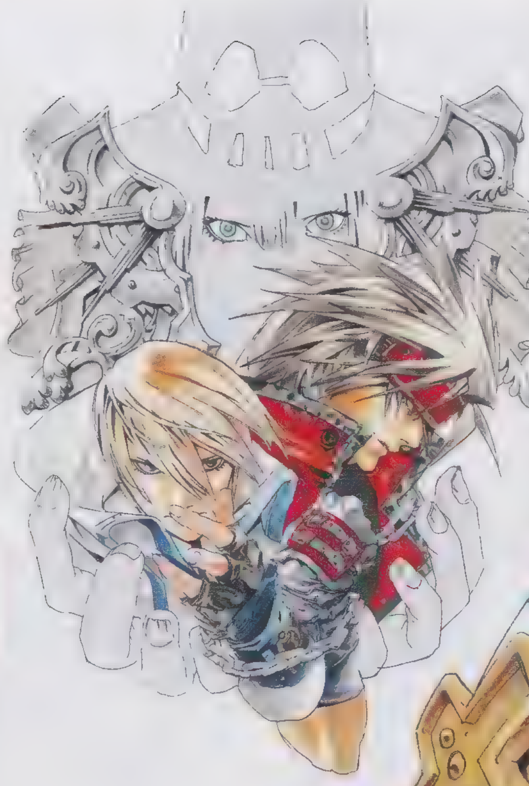




「アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2007」カバー



月刊アルカディア 2005年11月号表紙



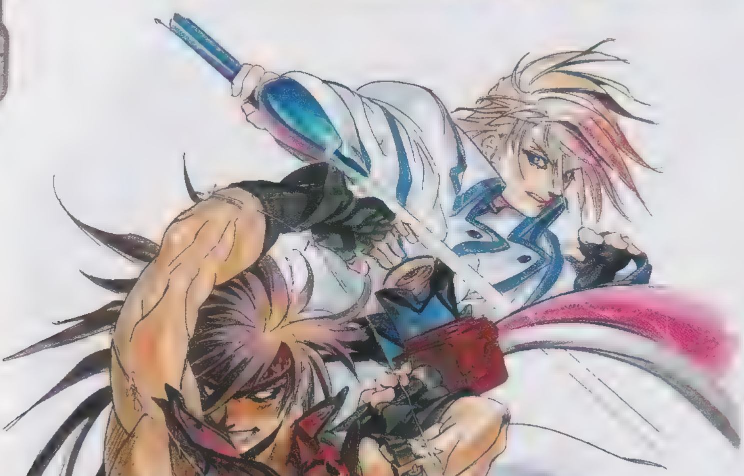
ドリマガ 2005年11月両面ポスター



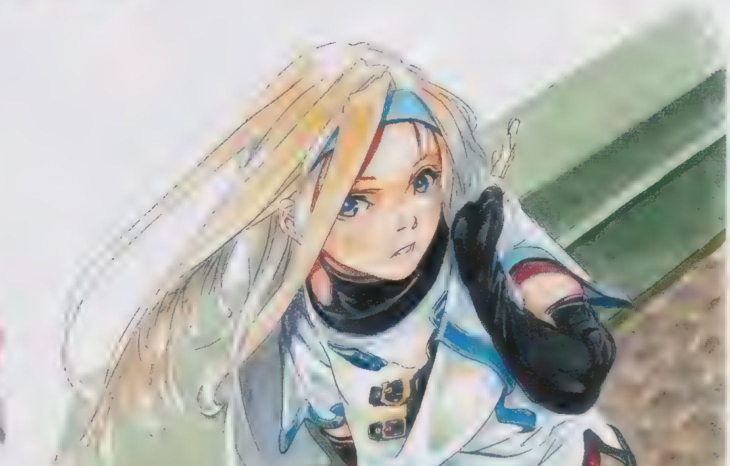
月刊アルカディア 2007年2月号表紙



月刊アルカディア 2007年8月号表紙



週刊ドリームキャストマガジン
2000年12月22·29日号表紙



「ギルティギア ゼクス」ファミ通
一族の陰謀 テレホンカード



トレーディングカード「GUILTY GEAR XX ART WORKS」限定プロモカード



月刊アルカディア 2001年メーカー年賀状



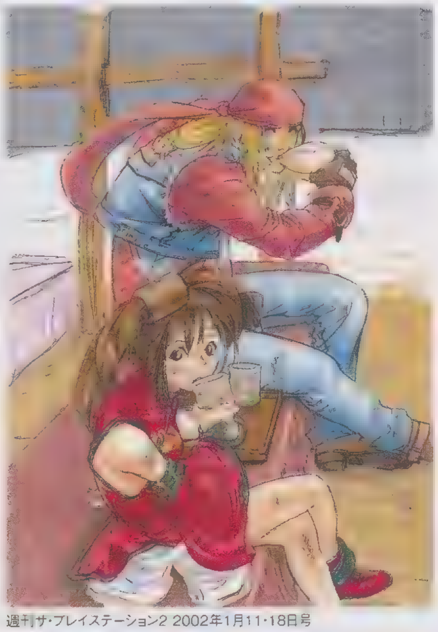
ブロッコリー 10周年フェア
GGXXテレホンカード



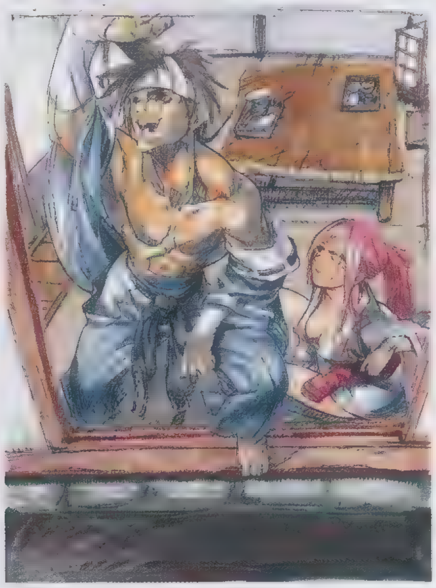
週刊ザ・プレイステーション2
2001年3月16日号



週刊ザ・プレイステーション2 2001年5月4・11日号



週刊ザ・プレイステーション2 2002年1月11・18日号



週刊ザ・プレイステーション2 2001年8月17日号



週刊ザ・プレイステーション2 2001年6月29日号



「アートワークス・オブ・ギルティギア ゼクス 2000-2007」



週刊ザ・プレイステーション2
2001年2月16日号



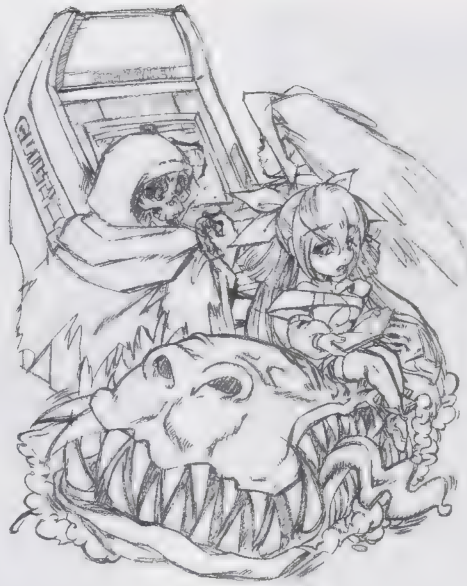
週刊ザ・プレイステーション2 2002年5月24日号

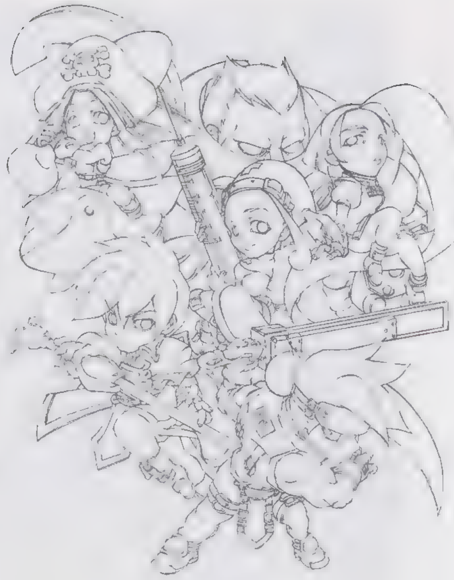


トレーディングカード「GUILTY GEAR XX ART WORKS」

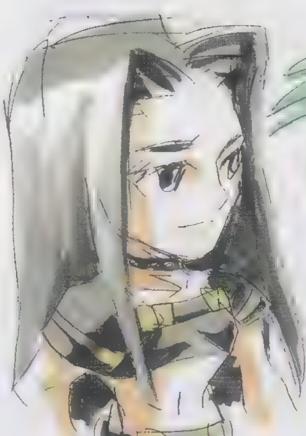
Chapter 4 Gallery



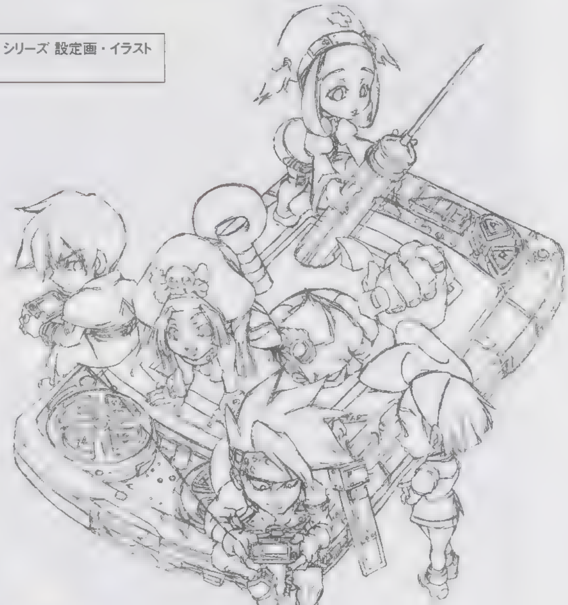




『GUILTY GEAR PETTI』シリーズ 設定画・イラスト
イラスト：岩崎 恵美子











「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」パッケージ

Chapter 4 gallery



「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」カバー



「ギルティギア 2 オーヴァチュア コンプリートガイド」カバー



「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」
海外用プロモーションカット











「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



ゲーマガ 2008年4月号 ギルティギアギグ イラスト





ゲーマガ 2008年4月号 ギルティギアギグ
寄稿時 自画像

「GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-」
プロモーション用カット



「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



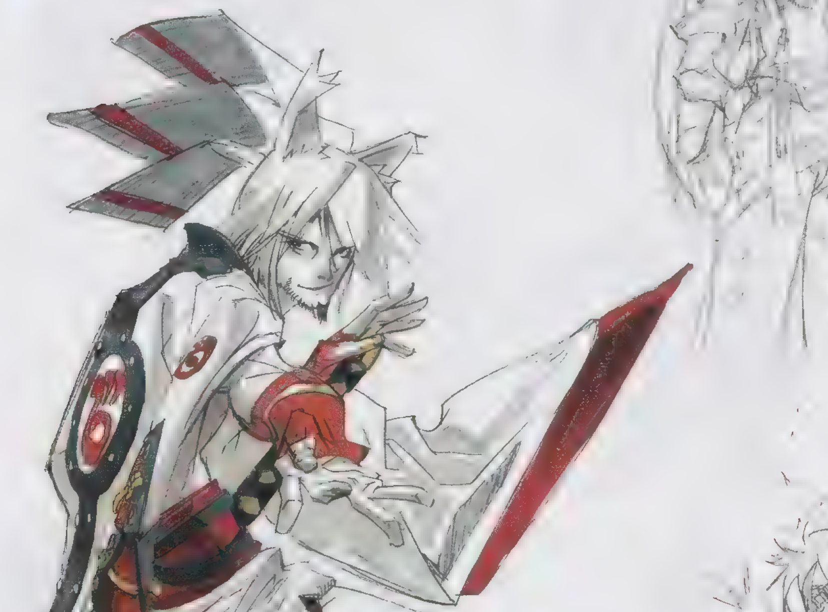
「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



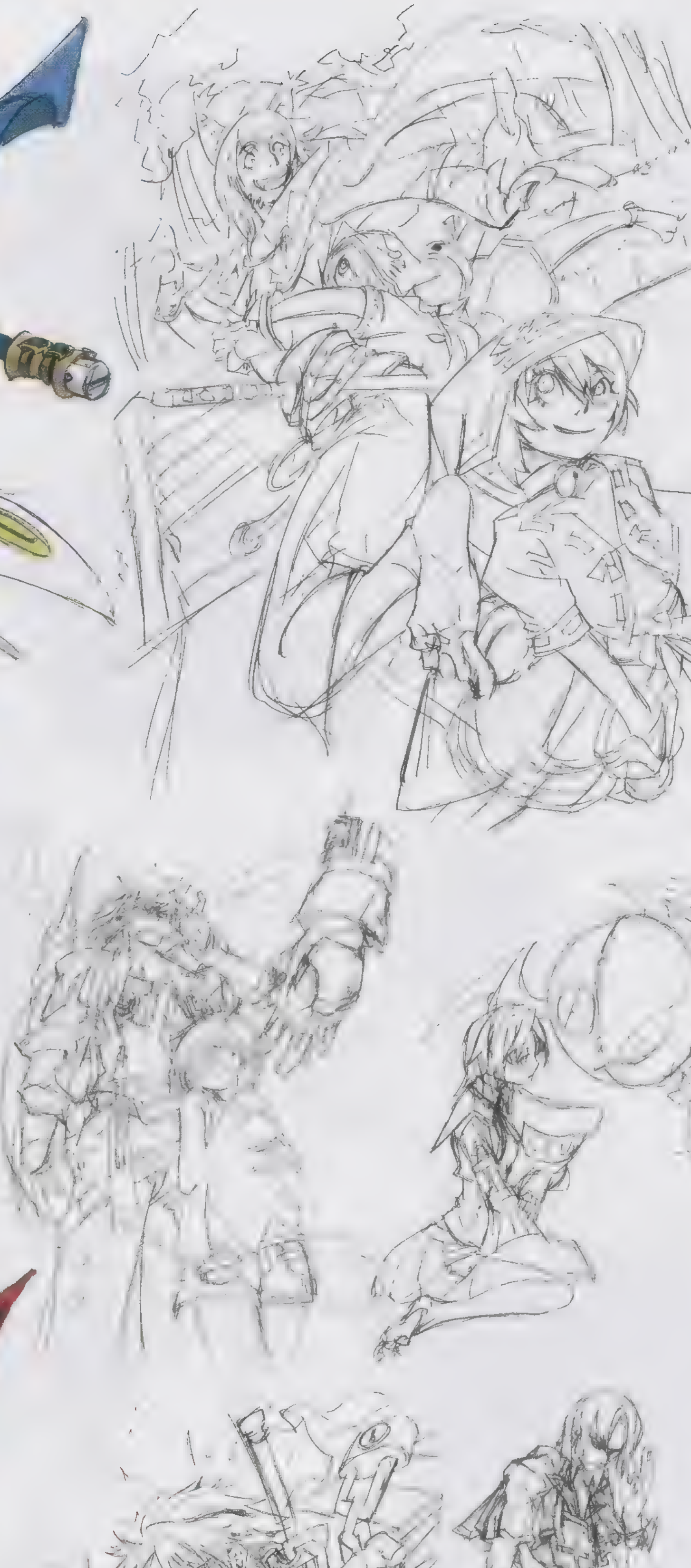
「ギルティギア 2 オーヴァチュア 設定資料集」



『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』
プロモーション用カット



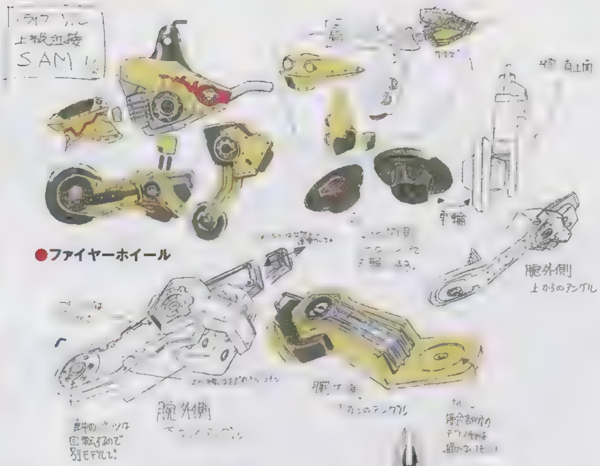
『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』
プロモーション用カット



『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』スケッチイラスト


●ブレイド

●クイーン

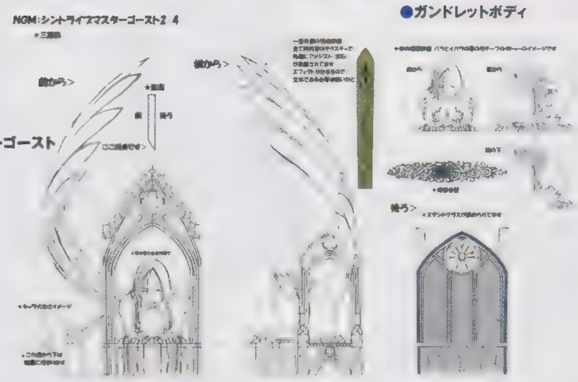


●ファイヤーホイール


●ザ・ドリル


●ガンドレットボディ


●ソードマン


●スプリングボック

●マスターゴースト



●ツイントリガー


●クワドロベイリフ


●ヘヴンズリブラ

●お雪



●河童


●でいだーら


●天狗


●猫又ちゃん


●麒麟

Chapter 4 Gallery


●スピリットシーカー
●ゲロッパ
●レオナルド
●ボーンバイター
●ローラー
EAG1.5
★死神で素描人です
斜め前>
7/11 テクスチャ修
最新
前>
←移動時等、前から見たときに、このくらいまでヴェールが広がるようにお願いします
●バウワー
●Missティラミス
←左右対称→
シルエットイメージとして重視したいのは、こんな雰囲気です。
●P·ブラマンジュ
●ガトースキン
強化版前から>
横から>
ノーマル版横から>
●ミルフィーユ
●チェリー
Chapter 4 Gallery

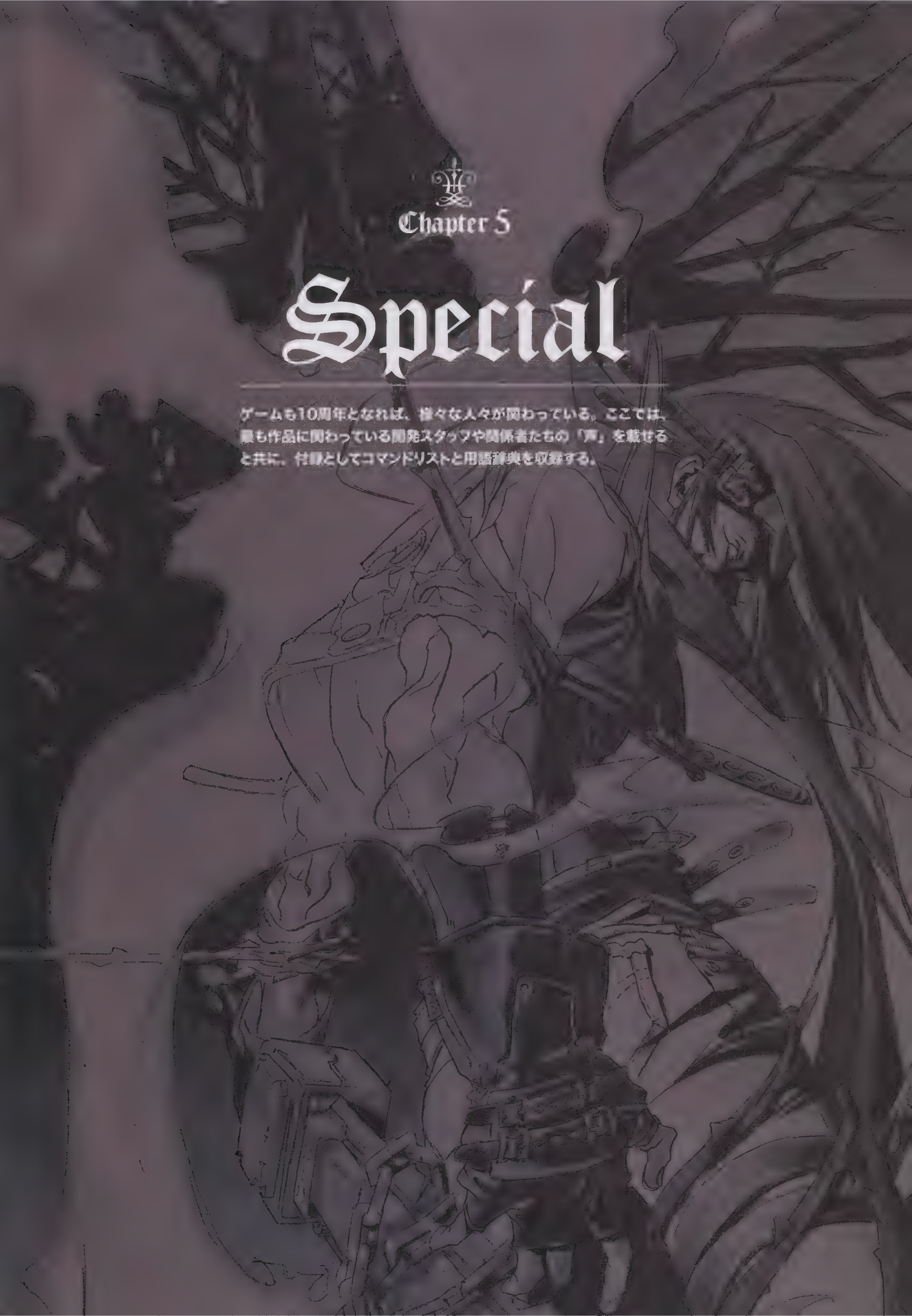


『GUILTY GEAR 2 -OVERTURE-』海外版パッケージ

Chapter 5

Special

ゲームも10周年となれば、様々な人々が関わっている。ここでは、最も作品に関わっている開発スタッフや関係者たちの「声」を載せると共に、付録としてコマンドリストと用語辞典を収録する。



『GUILTY GEAR』10周年メモリアル

開発スタッフインタビュー



『GUILTY GEAR』がスタッフに与えた影響

──今回は『GUILTY GEAR』（以下『GG』）誕生10周年企画として、皆さんにこれまでの軌跡を振り返っていただきたいのですが……。

森　そういえば僕が石渡さんに会ったのも、ちょうど10年前なんですよね。

石渡　じゃあ、今度10周年記念パーティーしようよ（笑）。

森　当時の石渡さんは凄かったですよ。

石渡　……それはビジュアルの話をしているの？　当時はバンダナ巻いて、革手袋とかしてました（笑）。チェックのYシャツも着たりして。

森　完全にアキバ系ファッションでしたよね（笑）。

安部　あのころは3Dで『ギルティ』を作っていましたよね。

石渡　そうそう、最初は3Dでキャラ作ってた。

──記憶が戻ってきたところで、本題に入らせていただきます。まずはこの10周年を振り返ってみて、率直な感想から伺いたいのですが。

石渡　一言で表すと、「息も絶え絶え」（笑）。

──絶え絶え!?

石渡　それは置いておくとして、10年たった今となっては、作品をちゃんとした形で終わらせたいという義務感がありますね。ネクストステージの構想はあるのですが、現行では格闘ゲームの新シリーズ『ブレイブルー』を一線に置いているので、これに被せるような形では作りたくないです。

──では、『GUILTY GEAR2』（以降『GG2』）のようなRTS（リアルタイムストラテジー）の方で路線展開をお考えですか？

石渡　『GG2』がこれからどう発展していくのかというところには、個人的にも興味がありますね。というか正直、10年も続いてきた作品がまだ完結していないというのは何ですので（笑）。ゲームとしてはこれからも、二転三転とあると思います。

──楽しみな発言をいただきました（笑）。

鈴木　僕は（10年を振り返って）「スタッフが皆年取ったな」というのが率直な感想ですね。初期の現場には、20代前半のスタッフしかいなかったんですよ。僕が20歳ときに『ギルティギア X（ゼクス）』（以降『X』）を作っていて。

石渡　ハタチでアレを作れたんだよね、鈴木君。……質、落ちた？（笑）

鈴木　ん!?（笑）。まあ思った以上に時間がたっていたんだなぁ……と、振り返ってみるとしみじみ思いますね。当時は若い連中だけで駆け出し集団というイ

強豪ひしめく格闘ゲーム業界の中で、一時代を築いてきた「GUILTY GEAR」。3D作品に移行してもなお、多くのファンが愛して止まないこのシリーズを作った男たちの胸中とは? 10年の想いやこれからについて、本誌が直撃した。



メージだったんですけど、今はそんな感じではないので……。

森　さっきの話になりますけど、ちょうど僕が石渡さんと仕事で出会って10年なんですよ。僕が当時24歳で、業界的に一番長いのは鈴木で。そう考えると、「こんな野郎どもと10年も付き合っているのか!!」という思いが!（笑）

石渡　えーッ!?（笑）

森　真面目な話をしますと、石渡さんと出会えたことで、僕はかなり激変しましたよ。『GG』が凄く注目される作品になって、携われたということを光栄に思っています。

石渡　出会いは大事だよね。僕とアークシステムワークスの出会いみたいなものかな。

森　『X』を作り終わって、ゲーセンで大勢の人にプレイしてもらっているのを見たら、「次も頑張ろう」って気持ちになりました（笑）。

──プレイヤー側としてもうれしい限りです（笑）。

森　それにしても……10年は長いですよね。

石渡　でもモリモリ（※森氏）は、今『ブレイブルー』をやっているから、『GG』は一区切りした印象があるよね。

森　いやいや、石渡さんたちが『GG2』作っている間も、僕はアーケード版作り続けてましたから! 『ΛCORE』（以降『ΛC』）とか!

石渡　僕や鈴木君の方も、『GG2』を含めてこの10年間、ずっと『GG』でしたからね。10年作ってきて、完全に別物が作れたと思うのは『GG2』くらいですけど……。

森　僕の方なんて、10年たってもまだ格闘ゲーム作り続けてますけど（笑）。

石渡　でも考えてみると、漫画家さんだったら、10年あったら何十巻も本が出るわけじゃないですか。むしろ一つのシリーズだけでなく、いくつものシリーズを作っていける年月なわけで。それだけの期間「GG」だけを作り続けていたというのは、「正直凄いな」としか言いようがないですよ。

──そうですね。安部さんのご感想は?

安部　僕は初代の『GG』にしかかかわっていませんが、当時はこれほど長く続くタイトルになるとは思ってもいませんでした。森君や鈴木君たちが加わってくれたおかげですね。彼らが作った『GG』を見た時「凄いタイトルになったもんだな」と驚いた記憶があるので、感慨深いですね。

森　安部さんにとっては初の商業作品であり、声優デビュー作でもあるじゃないですか!

石渡　その後のシリーズでポチョムキンをやっていただいている近藤隆さんには、安部君の声を真似してくれとお願いしています（笑）。

──皆さん、『ギルティ』で声優経験がある方ばかりですね（笑）。

鈴木　いや、僕はないですね。

森　『GG2』でもないの?

鈴木　最初は僕がヴァレンタインやるって話だったんですけどね（笑）。

10年の体感とイラスト話

──皆さんにとって『GG』の10年というのは、早かったですか?　それとも長かったですか?

石渡　長かったんですが、「10年という年月の密度があったのか?」というと、疑問がありまして（笑）。

森　年を取ったという実感はないですよね。僕は逆に、早かったなぁと感じていますよ。

鈴木　「もっと効率よくやれたんじゃないかな」とか、「もっと変わったこともできたんじゃないかな」などとは思いますね。

──プレイヤー側としては、休み無しに作品を出し続けていただいた感じがありますが……。

石渡　そりゃもう、それしかやってませんでしたから（笑）。『GUILTY GEAR ISUKA』（以降『ISUKA』）のころは、ここにいるメンツはほとんどかかわっていませんが。

森　僕が30になって、アークシステムワークスに入ったときですね。家庭用のために、A.B.A作ってました。

石渡　『ISUKA』ってそんな後の作品だったんだ……。

森　一番働いていた時期ですよ（笑）。

石渡　それでその少し後に鈴木君が来て、『GG2』を作り始めたんだっけ。

森　本当は鈴木君の方が僕より先に来るはずだったんですけど、確か抱えてた仕事が押したんですよね。

鈴木　まあ、アークに来る前から『GG』の仕事はいくつかしてましたよ。ヒミツですけど（笑）。

──ちょうどA.B.Aのお話が出ましたので、キャラクター制作に関するお話をお願いします。石渡さんはキャラを描くときにシルエットを意識すると伺っていますが、A.B.Aはまさにその真骨頂ですね。

石渡　ええ。『キン肉マン』理論です（笑）。学生時代に尊敬していた同僚がいまして、その人が「キャラクターを作るなら、『キン肉マン』を参考にするといい」と言っていたんですよ。そこから意識するようになりました。

──イラストの勉強は、昔からされていたんでしょうか?

石渡　専門学校には行きましたが、結局は「自分が描きたい」というモチベーションを働かせて、数をこなすことが一番の勉強になったと思います。細かく言えば色温度の分布やシルエットの理論などは勉強していましたが、当時はまだインターネットも普及していなかったので、「先達から魂を受け継ぐ」といった感が強かったですよね。

森　「考えるな、感じろ」っていうノリでしたね（笑）。

石渡　「椅子に座っている人間を描け!」と言われて描いてみたら、「それじゃ座ってるように見えないだろ!!」と描き直しになることはよくありました。そんな調子では、理論立てて学ぶことはできませんよね（笑）。

──べらんめぇの世界ですね。

石渡　でも当時は「描けないから教えてほしい」というよりは、「描きたいもの」が必ずあるような状態だったんですよ。その状態では、人に学ぶべきものはさほど無い、という気はしていたんです。結局、何だかんだで仕事を始めて、数をこなしているうちにスキルが身に着いたという感じですね。

──なるほど。イラストを描くこと自体は、昔から得意だったんですか?

石渡　いえ、中学生の時は美術の成績が「2」でした（笑）。先生の言っていることが気に入らなくて、提出しなかったりして。

鈴木　（笑）。僕は美術の成績、良かったですよ。

石渡　そういや時々、絵描いてるもんね。

森　僕も1回だけ見たことあるんですよね。スタッフが持ってた鈴木君の絵。

鈴木　え、マジで!? それ破り捨てて! もう描かないから!（一同爆笑）

石渡　勉強の話とは少し違いますが、影響を受けた作家さんは多くいましたよ。荒木飛呂彦先生とか、車田正美先生とか。特に好きだったのは荒木先生の作品ですね。あと『キン肉マン』も。それと、桂正和先生の『電影少女』の女の子ばかり模写していた時もありましたね。

森　萌え絵を描くなら、僕らの世代では桂先生や高

橋留美子先生の絵を真似るのは、必ず通る道でした。

石渡　最初は車田先生の作品ばかり愛読していたので、描く人物画は全部モミアゲが長くなったりしましたよ（笑）。

森　僕もアニメ版『聖闘士星矢』には影響を受けましたね。僕らの世代のバイブルですから。

――（笑）。歴史の方に話を戻して、安部さんが開発スタッフに加わった経緯も伺いたいのですが。

石渡　僕が安部君に会ったのは、初代『GG』を作るスタッフを探すために恩師を頼りに行った際、紹介してもらったのがきっかけでしたね。

安部　当時は『スペースインベーダー』みたいな、宇宙船を操作するパソコンゲームを作っていましたね。

石渡　それを見て即、スカウトを決めました（笑）。

森　ちなみに、専門学校で僕と安部さんは同じグループだったんですよ。あのころ作っていたゲームは、かなり面白かった気がする（笑）。

Chapter 5 special

『GUILTY GEAR』シリーズができるまで

――安部さんとの出会いまで記憶が戻ったところで、初代『GG』を作っていたころのお話を伺いたいのですが。

石渡　企画そのものは学生のころから温めていて、それを50枚程度の企画書にして（アークシステムワークスの）社長に提出したんです。そうしたら「作れば?」と言ってくださったので、じゃ作ろうかと（笑）。

――あっさりしていますね（笑）。

石渡　それから「どんな人材がいれば作れるんだろう?」ということで、安部君などコアスタッフを5名くらい集めました。あとは会社の同フロアにありました『ガーゴイル』という会社の皆さんにも助けていただきました。

――企画書は50枚程度とのことでしたが、仕様書なども相当な量になったのでは?

石渡　いや、仕様書と言えるようなものはなくて……（笑）。大体のイメージで作っていました。当時既に格闘ゲームの攻略本などは出ていたので、仕組みなどについてはそれで勉強していましたね。

――そのイメージというのは、具体的にはどのような……?

石渡　当時は『ストリートファイターII』などが流行していたんですが、そういうゲームに対する不満点を解消していきたい、という主旨でシステムなどを作っていました。例えば「ダウンしている敵に攻撃できないのはおかしい」とか（笑）。

――それは確かに（笑）。一番の攻撃チャンスですからね。

石渡　あと「ダッシュで最高速の状態で敵に当たったら、吹っ飛ぶだろう」とか。

安部　『鉄拳』のタックルがやってみたかった、というのもありましたね（笑）。

石渡　『鉄拳』とは最高速が違うので、きりもみで飛んでいくんですけどね（笑）。

――ちなみにボタンの名前も当時としては珍しかったと思うのですが、こちらも不満点の解消と関係しているのでしょうか?

石渡　それは「『GG』は武器格闘」という前提があって、弱・中・強では収まらないカテゴリーで考えていたので、現在の割り振りになりました。あと、僕の中では「アニメ的な闘い方ができる作品」というコンセプトが最初にあったので、格闘ゲームというよりアクションゲームであるというイメージが強かったんですよ。なので当時は今のような「対戦ツール」というよりは、「触ってみて楽しい」という部分を最優先で作っていました。

――なるほど。次に作業工程は、初代のころはどのような感じだったのでしょうか?

石渡　初代は僕と安部君でスクリプト（※簡易プログラム）を打ちながら、適当に用語を決めてもらいつつ、ギリギリまで調整するような形で作っていましたね。確か販売元のSCE（※ソニー・コンピューターエンタテイメント）さんの中ではワースト3くらいに残る、記録的なリテイク回数があったと聞いています。

安部　そうですね。

石渡　なぜなら僕らがSCEさんにチェックに出すたび、新しい仕様を付け足していたからです（笑）。

――それは確かに、毎回リテイクも入りますね（笑）。

森　先方の担当さんに、「うちはデバッグ会社じゃない!」と怒られたこともあったんですよね（笑）。

安部　そういえばあのころは、データを渡すのにフロッピーディスクを使ってたのを覚えてます。段ボール一杯のデータを隣の人に渡したりとか（笑）。

石渡　当時は社内LANとか、まともに無かったからなあ。

森　ハードディスクが、1ギガ10万円以上の時代ですね（笑）。

石渡　……容量の話で思い出した。初代『GG』はプレイステーションで稼働させるために、バッファ（※データを一時的に保存する記憶領域）の問題などで、絵に使える容量が非常に限られていたんですよ。当時は『ストII』ですら、移植の際は絵の枚数をカットしていた時代だったんです。

――当時はまだ、移植技術も発展していませんでしたよね。

石渡　そんな中でも「絵の枚数が多い作品が作りたい」と僕は思っていたんですけど、当時のプログラムツールではその半分も実現できなかった。でも安部君が作ってくれたプログラムだと、『ストII』の最大サイズキャラのザンギエフの絵が400枚動かせる……ということになって。「これならできる!」と踏ん切りがつきましたね。

――凄い貢献じゃないですか!

石渡　おかげで当時の家庭用オリジナルの格ゲーとしては、非常に絵の枚数が多い作品にできました。

安部　あと、初代のころはもっとシブいゲーム性で作っていましたよね。一撃必殺を重視した駆け引きとかあったような……。

――それは気になるお話ですね。

森　あー、それは僕も聞きたい。

石渡　そもそも一撃必殺というシステムがなぜ入ったかというと、「刃物で斬っているんだから、一撃で死なないとおかしいだろ」という理屈からなんです（笑）。また、企画を立ち上げる際の「売り」として考えたという側面もあります。でも本当に一撃で倒されるとなると、「『ブシドーブレード』（※スクウェア・エニックスの武器格闘ゲーム。体力ゲージが無く、急所に攻撃が入ると即座に死亡する）の方が面白いじゃん!」と、安部君の家で語り合った覚えがありますね。

――『ブシドーブレード』の駆け引きは、まさに死合いでしたねぇ。

石渡　そうした家庭用ゲームとアーケードの格ゲーをひっくるめて、「面白い駆け引きができるゲームを作ろう!」と考えていたんですけど……。まあ、いい加減と言えばいい加減だったかもしれない（笑）。

安部　単に「コンボがたくさん入れば気持ち良いんじゃないのか?」とか（笑）。

石渡　ネタ優先で考えたアイデアだと、チップのコンボが13発目からダメージ補正がリセットされる、というのがありましたよ。

安部　あとは地面に急に異次元扉が出てきて、そこに蹴り落とすとリングアウトになる、というシステムもありましたよね（笑）。

石渡　地獄の扉みたいな絵素材も用意して、ここに吸い込まれるとリングアウトで一撃死、みたいなノリでした。マンガ的なシチュエーションを再現したかったんですよ。

――確かに、少年漫画にありそうな場面ですね（笑）。

安部　あと、画面が上下逆さまになるとか。

鈴木　……それ、面白いの?

石渡　多分つまらなかったんだろうね、入らなかったし（笑）。そんなノリと勢いで作ってましたね。ただ当時、家庭用オリジナルで出ていた格闘ゲームは、個人的にはアーケードにまだまだ及ばないレベルだったと思っていたんですよ。それを払拭し、「何とか刺激のあるものを作りたい!」とは強く思っていました。



石渡　太輔（いしわたり　だいすけ）

『GUILTY GEAR』生みの親にして、ゼネラルディレクターとして総監修を務める育ての親。イラストや音楽を制作するマルチクリエーターでもあり、10年経ってなお、新たな物を取り入れ作品を磨く向上姿勢は揺らいでいない。

森　僕や鈴木君は初代『GG』のころは別の会社にいて、安部君が作ったゲームということでプレイしたんですけど、相当楽しんでましたよ。

鈴木　僕は別のゲームのマスターアップ前だったのに、『GG』をプレイしてビキビキになっていました（笑）。

森　ビキビキって何よ（笑）。

鈴木　「カイのHS（大斬り）を当てると有利時間がすごい! この後走ってキックがつながる! こんなゲーム見たことない!!」って大騒ぎしてました（笑）。でもどのキャラもチャージキャンセル（※※）で有利時間が取れたりして、「ワイルドなゲームだな」と感動していましたよ。

石渡　今のロマンキャンセル（※※）の原型ですよね。

鈴木　嘘ッ!?

森　確かにロマキャンを取り入れることになったきっかけは、チャージキャンセルを再現するためだったと聞いています。

石渡　初代『GG』には、ほぼすべてのシステムと、後の原型が入っているんですよ。

鈴木　そういえば、この場を借りて石渡さんに聞きたいことがあるんですけど……。

──どうぞ（笑）。

鈴木　殺界（※※）って、あんな頻繁に対戦中に出てくるものだと考えていたんですか?

石渡　「これくらいの頻度で出るだろう」という予想はしていたよ。意図していないところで多発した……ということはない。いや本当に（笑）。

──殺界自体は、かなり手軽に出せますよね。

石渡　慣れればそうですが、受け手もコマンド入力をすればかわせるんですよ。でも、わずかでもスキを見せたら倒される。それが「死合い」だろ！（笑）

鈴木　使わないでおこうと思っても、いつの間にか出ているんですよね、直前ガードに成功したときとかでも。で、油断すると倒れてる。「何だこのゲーム!」って思ったんです（笑）。

石渡　そりゃもう、死合いは気を抜いたら負けだぜ?（笑）まあ、「大会でこれ使われて負けたらどうよ?」という話になって、アーケード移植の際には一番の議題になりましたけどね。

安部　お手軽に倒されて100円が無くなる、というのはちょっとね（笑）。

森　ついでに鈴木君に聞きたかったんだけど。フォースロマンキャンセル（※※）はなぜ入れたの?

鈴木　あれはですね。以前はガンフレイムなどの飛び道具には、ロマンキャンセルができなかったんですよ。……で、つまらんと。

森　えぇー!?（笑）

鈴木「やっぱりできた方がいいな。できたら売りになるな」と。入力にある程度経験や練習が必要で、しかも使用ゲージがロマキャンの半分となれば、みんな使ってくれるんじゃないかな?　と考えました。

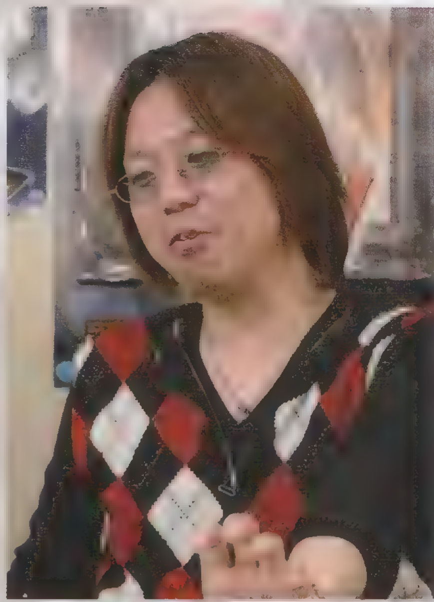
石渡　一部の技はフォース ロマキャンの受付時間が2フレーム（1／30秒）以下の設定で、「これは入力できないだろうから、乱用の危険性は留意しなくていいよ」と言っていたら、プレイヤーの皆さんは普通に出しているんですよね。そこで世の中の見方が変わりましたよ。「プレイヤーはできるようになっていればやる!」と（笑）。

──システムの話になったところで、ほかのシステム導入の由来についても伺います。まず、フォルトレスディフェンス（※※）はどういった経緯で……?

石渡　これはもう単純に、削り殺しができないように……という意図です。初代ではこれと覚醒必殺技以外にゲージの使い道がありませんでしたね。

安部　無かったというか、増やせなかったというか……。なので、初代のフォルトレスのエフェクトは、あのように即席のものになってしまって。

森　ダストアタック（※※）の演出も、当初はワケわかんなかったですよ。何だか三角形のものが出てきて



安部　秀之（あんべ　ひでゆき）

初代「GUILTY GEAR」開発チームの中核メンバーの1人であり、当時のことをつぶさに知るプログラマー。最近は「北斗の拳」「戦国BASARA X（クロス）」などの格闘ゲーム作品のメインディレクターとして活躍している。

（笑）。

石渡　「何か凄いことが起きたということが伝わればいいよ!」というノリでしたね。

──初見では、そういう必殺技なのかなとも思いましたが。

石渡　ある意味では必殺技ですね。果てしなく攻撃されますから。『X』に移行する際に鈴木君から、「常識的に考えろよ?」と修正が入って。

鈴木　初代では永久パターンにはなりませんが、「何回ループするんだこれ!」と、研究して楽しんでいましたので（笑）。

──（笑）。ほかのシステムでは、『XX』からサイクバー



※※本書第1章を参照



森　利道（もり　としみち）

グラフィックデザイナーとして『GUILTY GEAR X』から参入し、以降アーケードの後期作品まで、数々の業務で現場を支え続けたディレクター。現在は『ブレイブルー』の制作総指揮を執り、「雑用王子」の座を得るほどの勤労ぶりを発揮している。

スト（※※）が入りましたね。

森　ああ、コズミックボンバーですね。

──コズミック……？

石渡　最初はいろいろな呼び方がありましたよ。コズメティック・エクスプロージョンとか（笑）。

──『聖闘士星矢』っぽい名前ですね（笑）。

森　いろいろな名前はあったんですけど、そのうち石渡さんがボンバーとしか言わなくなりまして。

石渡　まあ、基本的な考え方はシューティングゲームのボンバー（※シューティングゲームで自機が一定時間無敵になるシステムの通称）ですからね。

鈴木　僕の中ではいまだにボンバーですよ（笑）。

──やはり緊急回避手段として、当初から考えられていたのでしょうか？

石渡　最初に課題になっていたのは、コンボゲームのスタイルの中で、一試合中の駆け引きの回数を増やすためにはどうするべきか、ということだったんです。

鈴木　当時はHSの後に空キャンセルして走ってくる人がたくさんいまして、心を痛めていたんです（笑）。チャンスを与えられずに一方的にやられてしまう人も結構いましたからね。

──今や上級者の間では、サイクバースト自体が読み合いの重要要素になっていますね。

石渡　想定はしていましたが、プレイヤーの皆さんのおかげでかなり発展したようで、良かったですね。

──ちなみに、入れるかどうかでもめたシステムなどはありましたか？

石渡　やっぱり一撃必殺技ですよね。システムが膨らんで、「駆け引きには一切使えなくなったのに、要るの？」という話になりまして。「要らない」という結論だったんですけど、「入れないと『ギルティ』らしさや売りが失われる」という意見があったんです。

──石渡さんはどちらの意見でしたか？

石渡　僕は特には要らないな……と。

森　何ッ!?　そんな風に考えているのに、（森氏に）演出シーンのリテイクを12回も出したのか!?（笑）

石渡　いやいや、「世界観が広がるような演出が見られれば良いんじゃないか？」ということで、入れようという話になったんですよ。実用的じゃないけど、面白いものとして。

──森さんは「入れるべき」と考えていらしたんですか？

森　僕は「言われて作っていた」派です（笑）。「ナパームデスを描けや!!」と言われて……。あれ、僕で3人目だったんですよ？ 1人目と2人目は心が折れて（笑）。

鈴木　見た目は斜めに飛ぶだけだった気もするけどね……。オールガンズブレイジングで良かったんじゃ？

石渡　そこはそれ、シンプルで無骨でカッコいいものを目指してたんですよ。ほかのキャラの一撃必殺技の中には派手過ぎるものもあって、その中で短くても迫力があるものが欲しかったんです。

森　それで石渡さんが炎にこだわったんですよ。最初は十字の炎が吹き上がるだけだったんですけど、そこで鈴木君が「火柱いっぱい出そうぜ」と（笑）。

──初代だと、火柱が順番に吹き上がる演出でしたね。

安部　その初代のときも、何度もリテイクが出てたんですよ。細かい炎の飛び方がどうだこうだと、怒られたのを覚えていますよ（笑）。

石渡　まー、今の僕には見えないこだわりがあったんでしょうね～（しれっと）。

鈴木　僕は（一撃必殺技を）、毎回作品が出るたびに外そうと言ってましたけどね。

石渡　そうだったね。でも「外すとなんだか寂しい」という声の方が多いようなので、結局外さないで来たんです。

安部　「一撃必殺技を対戦に生かそう」という意見は無かったんですか？

石渡　考えはしたけど、結局実現しなかったなあ……。

安部　僕は『GG』で一撃必殺技が使える技にならない様子だったので、『北斗の拳』の方では使えるようにしたんですよ（笑）。

──そんな経緯があったとは（笑）。

石渡　あと当時は、四六時中一緒にいて作っていくスタイルで……。思い出してみると、会社の机の下で寝泊りしてたんだよね（笑）。

安部　うーん……。同じように寝泊りしてたけど、僕と石渡君では報われ方が違うような気が……。

石渡　え、そう？

安部　君のところにはファンレターがいっぱい届いたりしていたけど、僕のところに届いたのは粉々に割られたゲームディスクと一緒に、「私のお金と時間を返して」という手紙だったもの（笑）。

──そ、それはなぜ!?（汗）

石渡　ラスボスのジャスティスがあまりに強すぎて、腹が立ったようなんですね。でも安部君も律儀で、ちゃんと返事のお手紙を書いて、ソフトの新品を一緒に送ったりしていましたね。

──確かに、初代のジャスティスは圧倒的に強かったですね。

石渡　でも、僕としては初代ジャスティスの難易度が、ボスの難易度として一番好きなんですよ。難易度云々以前に、殺しにかかってくるんですから（笑）。

鈴木　こちらが殴ってるはずなのに、なぜか殴り返されて負けてるんですよね（笑）。

森　あれはもう、ダッシュインペリアルレイがおかしかったもの（笑）。根元から入ると体力が8割減って、起き上がるとピヨってるって……。

安部　デバッグが大変だった。

石渡　開発のときにデバッグをお願いした人も、倒せなくて最初不機嫌になってるんですけど半日くらいたつと「何か楽しくなってきた」と言ってましたよ（笑）。

──もはや脳内麻薬のレベルですね（笑）。

森　『ΛC』の隠しボスとして出てくる聖ソルは、あれをほうふつとさせたかったんですよね。殺界もバンバン撃って殺しにかかるような（笑）。でも、ジャスティスのマジ加減は出せませんでした。

石渡　なにせ（ジャスティスは）、世界を滅ぼそうとしている奴ですからね！

──（笑）。

石渡　安部君のさっきの話に戻りますけど、僕宛に来た手紙も、開けてみると「ソル様へ」とか書いてあるんだよ？（笑）

安部　いやいや。ゲームショーのときも君はステージに立っていたりするけど、僕はそのために徹夜でショー用のROMを作って、自分でトラック運転して機材と一緒に会場に運んだりしていたよ。ユーザーに配る体験版を並べるのも僕だったし……。「寝てないのに～」とか思いながら（笑）。

──心中お察しします（笑）。初代に続きまして、『X』のお話に……。家庭用からアーケード版に移行した経緯について、うかがってもよろしいでしょうか？

森　最初、セガサターンに『GG』を移植しようという話があったんです。だけどそのうち、次世代機であるドリームキャストが出るということになって、そちらに移植しないかという話になったんですよ。

石渡　そこでスポンサーとしてサミーさんに来ていただいたわけなんですが、企画会議を重ねるうちに、「アーケードに進出するコンテンツを探しているので、『GG』をアーケードで出してみませんか？」という話になったんです。

鈴木　ドリームキャストで移植するにしても、そのまま移植するのは嫌だな……ということで、作り直したんですよ。そしたらいつの間にかアーケードで出すことになっていて（笑）。

──続編の構想は初代のころからおありでしたか？

石渡　そうですね、当時から三部作というのは考えていましたよ。

鈴木　まだ初代のエンディングから、あまり時間たってませんけどね（笑）。

森　『X』と『XX』の間なんて、半年もたっていないでしょ？

石渡　『GG2』の時代には、5年たってますけどね。

──ちなみに画面がハイレゾ（※高解像度）仕様になったのもここからですが、こちらはどのような経緯で？

鈴木　ドリキャスはハイレゾ対応だということで、移植の話が出た段階から企画書に書いていましたね。「将来すべての格ゲーはハイレゾになる!」と。

森　ならなかったけどね（笑）。

石渡　それで実際ハイレゾ画面になって、今でも覚

Chapter 5 special

えているんですけど……。背景を描いていたスタッフが「今日1日かけてこれしか描けなかった」と、背景の上の方の雲1つだけ持ってきたりしたんですよね。

森　そう！　背景のことで凄く言いたかったんだけど、『GG』の背景イラストの大きさは、普通の格闘ゲームの16倍あるんですよ。それをこの石渡さんは、ドット（※点描を重ねてグラフィックを書く方法）で描けとか言い出したんですよ!?

石渡　えー？ だってポリゴンとかありえないじゃん!

森　ふっざけんなぁー!!　あれがどれだけ大変か分かってんのか!（笑）

石渡　分かるよ。だって担当が泣いてたもん（笑）。

森　ドットで全部やると、メインステージの石像1つ描くだけで一週間かかるんですよ!?

――それはキツい（笑）。

石渡　当時はツールも十分に揃っていなかったので、上がってきたイラストをドット絵っぽく描き起こして、絵の具のタッチが出ないようにするのが課題だったんですけど……。

森　無理でした。しかもゲーム内に入れるには、ドットで頑張った絵を縮小しないといけないので、画像が劣化してドットの意味がなくなってしまうんですよ。なのに画面を見てこの人（石渡氏のこと）、「ドットが汚い」って怒るんですよ!!（笑）

――鬼のような仕打ちですね（笑）。

鈴木　結局は劣化させないと、画面に収まらなかったんですよ。圧縮の形式を変えてだいぶ綺麗になりましたけど。

森　『XX』では容量が増えたので、もっと綺麗になりましたけどね。『X』の時は、ちょっとした殺意が湧きました……。その後6回ほど、真面目に殴ってやろうと思ったことはありましたが（笑）。

石渡　初代のころはイラストとイメージがあって、「こういう動きをする」という指定から漠然と作っていく形式でした。それが後半の作品になるに従って、先に動きなどの仕様があって、「こういう動きをするならこういうキャラが欲しい」という意見からキャラクターを描く方法に変わっていきましたね。

森　『XX』は良かった……。キャラの仕様や基本を別の人が考えてくれるので、モーションをそこにつけるだけでしたから。

石渡　いや、それでも楽じゃなかったでしょ（笑）。

森　いや、元になるイメージなどがある分、どういうものを描けばいいのか分かりやすかったですから。『X』のときは無かったから（笑）。

鈴木　僕の場合、『X』で開発に入った時点で絵が上がってたので、「どう料理しようかな～」という程度でしたけど（笑）。

森　ゼロから描き起こすのは、本当に大変ですよ。「ちょっと上の方を攻撃する絵を」とか言われてもね……。

石渡　（少々厳かに）厳密なものを考える文化が、当時は無かったのです。

森　文化と来たか……（笑）。

――ほかに、『GGXX』以降で大きく変わった環境などはありますか?

石渡　『X』から『XX』では、作業環境は大して変わっていませんね。

鈴木　『＃RELORD』の辺りから、いろいろと変わりましたね。

石渡　ただ、その時期からスタッフが皆『ディアブロ』などの洋ゲーにハマりだして、ゲーム観が変わり始めましたね。僕はそれまで興味がなかったFPS（※ファーストパーソンシューティング）ゲームに目を向けましたし……。

鈴木　僕は「RTSが最高だな」と考えていました。このころから『GG2』の構想が芽生えていたのかもしれませんね。

――作品を作る上でのテーマ性にも変化が?

石渡　スタンスの面では『XX』から、「何を作るべきか?」という点は大きく変わりましたね。

鈴木　『X』の大会などを見ていて、僕らも「こういう（職人級の）仕事をしなくちゃいけない」と意識が変わっていきました。

――その後は『ISUKA』などを挟みつつ、『AC』へ移行していくワケですが……。

石渡　そのころはもう、僕や鈴木は『GG2』にかかりっきりで、森に任せていましたね。

森　『＃RELORD』のときは、タイトルの横のロゴ作っただけですが（笑）。ロボカイなどは、石渡さんたちが作ってくれていたので。

鈴木　いやいや、各キャラの追加技とか描いたでしょ。それに『ISUKA』ではA.B.A描いてたし。

石渡　『ISUKA』ではいろいろ苦労もあったみたいですけどね……。

安部　僕も制作にはかかわって無かったんですが、怒られに行くときだけ同行させられていました（笑）。

森　安部君って毎回何らかの貧乏クジ引いてる気がする（笑）。あのときは僕も怒られましたね。モードチェンジがあるぶん絵も多くなるんですが、700枚に収めるべきところを1000枚描いてしまったんですよ。

石渡　……それ、『ブレイブルー』でも同じようなことやってなかった?

森　やってます（笑）。そういえばA.B.Aは、石渡さんに最初「おっさんにしてくれ」って言ったのに、いざ仕上がったら包帯巻き巻きの女の子になってて、「おいっ!?」って感じでした（笑）。

石渡　最初は二刀流の男という設定だったんですよ。モードチェンジは武器の切り替えで反映する形で。

森　でも、その男で提出したら、「もっとキャッチーじゃなきゃダメだ!」と石渡さんにダメ出しされまして。普通の女の子ならキャッチーというのもわかるけど、目の下クマだし包帯だし……。「ちょっと違うんじゃない?」って（笑）。

石渡　月並みがイヤ、というのはいつもあるんです。最初モリモリが描いてきたイメージというのが凄いカッコいい男性キャラだったんですが、「カッコいいのは間に合ってる」と。

森　当時は「女の子も間に合ってないか?」と思いました（笑）。オッサンがスレイヤーしかいなかったので、「オッサンを出そうよ!」と持ちかけたんですけど。

石渡　途中からモード切り替えの仕様が具体的になっていって、キャラが出来上がっていった記憶がありますね。

森　最初は普通にモードを切り替えるだけだったのが、いつの間にか病弱なキャラが暴走したりすることになっていて（笑）。

石渡　最初は二刀流で、武器を変える設定だったのに（笑）。

森　大きい斧と、小さい斧を持っている設定だったんですよ。それが1つになって、パラケルスになったんです。

――意外な誕生秘話もうかがえたところで、続いて『SLASH』ですが……。

森　『ISUKA』の移植作業と並行して、『SLASH』の企画なども上がってきたんですけど……。なぜかロボカイが5体居たりしたんですよね。

――それはある意味、面白そうですが（笑）。

森　いや、でもほかには新キャラ居ませんでしたから（笑）。それでA.B.Aを足そうという話になって、そこにもう1つサプライズとして、聖騎士団ソルを作ったんですよ。

――大幅な進路変更ですね。

森　聖ソルも急な話だったので、会社側にほぼ無断で作ってしまいましたけどね。「こんなのも作ったんだけど、どう?」と、事後承諾に持っていく策略で。会社側は何も言ってこないので、「これはOKってことか!」と突き進んだんです（笑）。まあ、石渡さんには最初大反対されましたけど。

石渡　パラレルに存在するキャラクターは、極力作りたくなかったんですよ。ただ、格闘ゲームのサプライズ要素としてはアリかなと。

――キャラクターの仕様を考えるのも、急な話となると相当大変だったと思われますが?

森　最初は「使いやすいキャラに」と言われていたんですが、そういうキャラはもう何人も居ますし、何かに特化したキャラにしたかったんです。そこでチップよりもさらに近距離戦に特化したキャラというのはどうか



鈴木　孝司（すずき　こうじ）

『X』時代から『GUILTY GEAR』シリーズの各種仕様の開発に携わってきたプログラマー。そのまま『GUILTY GEAR2』のメインプログラマーとなり、3D作品に関するノウハウが乏しい状態から超大作を生み出すという、偉業達成に貢献した人物。

※※本書第1章を参照

な、と。時代的にも初代以前のキャラということで、「チャージキャンセルはぜひ入れたい!」と、チャージシステムを入れたんです。
──その甲斐あって、かなり個性的な別キャラに仕上がっていますね。
森　あと、「SLASH」のころには鈴木君にもだいぶ提案されました。ミリアのジャンプ大斬りを直せ、とか言われたり（笑）。
鈴木　ああ、あと闇慈に追加する技とかね（笑）。
森　ほかにはカイが弱体化したり、大会ではチップが優勝したりと、実はゲームバランスが良かったんじゃないかと思っています。
鈴木　バランスじゃなくて、プレイヤーの頑張りでしょうね。
──ではまた時代を進めて、『ΛC』のころのお話をうかがいたいのですが。
森　『ΛC』では、僕は本当に初期の立ち上げ時に手伝ったくらいですね。あとは新世代の中心人物になっている、石田というスタッフが陣頭指揮をとっていました。
石渡　技の修正とかやっていなかったっけ?
森　そうですね。僕の方から「エディの技とか描き直したいんだけど」と言ったら、「言ったからには自分でやれ」と、ほかの数名のスタッフと一緒に（笑）。
──フォースブレイクなどの新システムも、新世代の方々が中心になって作られたのでしょうか?
森　コアな『GG』プレイヤーだった若い人もスタッフとして加わっていたので、その辺はお任せでしたね。僕は進行管理をするくらいでした。キャラは増えていませんが、既にこの時点で基板の容量がギリギリだったので、各絵素材のチェックなどもしましたけどね。
──家庭用の『ΛCP』ではストーリーモードが充実していますが、こちらに石渡さんはかかわっていらしたんでしょうか?
石渡　いえ。僕の中では、「家庭用の方では話は進まない」ということになっているんです。話が進むのは、『GG2』のようにタイトルのナンバリングが変わったときだけだと。
森　僕も家庭用では、ストーリーには触っていませんね。進めるのは石渡さんの仕事だと思っていたので。エンディングも、シナリオを匂わせない1枚絵にしたり。
──確かに、アーケード版ではストーリー展開が止まっていますね。家庭用のストーリーが、『GG2』につながらない部分もあって疑問だったのですが……。
森　家庭用では作品として仕上げるために、石田君たちが頑張って、独自の緻密なストーリーモードを作ってくれたんです。

新たな挑戦と苦労話

──次に『GG2』に話を移させていただきます。まず一番気になるのは、2Dから3Dへの環境の変化についてなのですが……。
石渡　まず何が一番苦労したかと言うと、3Dが何もかも初めてで、動画エンジンから何からすべてフルスクラッチで作るんですよ。
──途方も無い作業ですね……。
石渡　個人的な見解なんですが、何も無いところからフルスクラッチで『GG2』を作れたのは、凄いことなんじゃないかなと思います（笑）。
──『GG2』のスタッフは、ほとんどが（外注ではなく）社内の方々だとうかがいましたが……。
鈴木　8割くらいは地続きというか、引きずり込んでやってもらった感じですね。
石渡　先ほどお話しした通り、『♯RELORD』の辺りからスタッフが洋ゲーをやり始めたんですが、洋ゲーにはプログラム的な表現技術で、常に新しいものを求める風潮があるんですよ。それに一番アンテナを張っていたのが鈴木君だったんです。
鈴木　知識だけですけどね（笑）。
石渡　知識を求める姿勢があるか無いかだけでも、絵作りに大きな違いがあると思ったんですよ。その絵作りに関しても最初から海外向けに売ることを考えて迷走していましたが、最終的にはリアルタッチに落ち着いたんです。
鈴木　最初はPS2版として作っていましたよね。
石渡　途中まで作って、動いてもいたんですよ。マップもシンプルだけど、兵隊も動いていたし。でも、そこでXbox 360が発売されると聞いて、この企画ならよりマシンパワーが欲しいということで、することになったんです。
──ジャンルが格闘ゲームからRTSに変わった点に関しては、どのような経緯があったのでしょうか?
石渡　『♯RELORD』の終わりくらいに、鈴木君が「こういう企画は面白いんじゃないか」と持ちかけてきたのがきっかけですね。『♯RELORD』が終わったころには、格闘ゲームとしては自分たちがやりたいことはやったな、という境地に達していまして。
──そこで新しいものを作る候補として、RTSが挙がったんですね。
石渡　当時から洋ゲーで多く見られるポリゴンには興味がありましたし、FPSやRTSを遊んだ結果、「格闘ゲームじゃなくても面白い対戦ツールはたくさんあるんだな」という結論に至ったんです。なら今度は、「対戦の新しいスタンダードを自分たちで作ろう」という話になりました。ただ具体的に動き出したのは、鈴木君が弊社の社員になって、企画書を書いてもらってからですね。「オルタナティブ・ハイロード」というキャッチを掲げて、「この作品がほかに影響を与えていくような新しいジャンルを作ろう!」と企画が固まり始めたんです。
──対戦という部分には、強いこだわりは変わらずあったのでしょうか?
石渡　それはもちろん、そうですね。
鈴木　「これからの来るべきインターネット時代に相応しい対戦ツールを!」「ネット対戦で外国人と対戦したい!」みたいな話をしていましたね。あとは僕がゲーセンの『GG』では勝てないので、後ろ向きに走っても勝てるようなゲームを作ってやろうという邪念もありました（笑）。
──確かにRTSでは、戦術的撤退も戦略の1つですね（笑）。
鈴木　格ゲーではピンチになっても、頑張って耐えるしかないですからね。
石渡　僕も最初にRTSをプレイしてみたころは、その撤退するという概念が分からなかったんですよね。「何で勝てないんだ!」と思っていたら、それは単に勝てない局面で戦い続けていたからで（笑）。そういうものを駆け引きにできる、アクションを織り交ぜた対戦ツールというのは非常に面白いんじゃないかと思いました。
鈴木　あと、RTSはほとんどがパソコンのゲームなんですが、これらは一定期間ごとにバグなどを修正するパッチプログラムが無料配布されるんですよ。この文化がなぜ日本の家庭用ゲームには無いのだろうかと思い、ゲームを作る上での目標の1つにしました。
石渡　ネットの普及で、ゲームに対する情報が増えて「飽き」が早くなっているということもありますからね。
鈴木　そうしたニーズに対しても、通常のゲームでは数年かけて新作を出さないといけませんでしたからね。数カ月単位で応えられる、こういうシステムは今後不可欠なんじゃないかと思いますね。
──制作の現場では、苦労なさった点などはありますか?
石渡　シェーダーなどの、せっかく手に入れた新環境を使いこなせなかったのは残念でしたね。あと、模索しながら作っていると、自分たちにも作品の規模が見えていなかったとか（笑）。
──実はとてつもないものを作っていた、と。
鈴木　もう少しサクッとできるはずだったんですけどね（笑）。
──実質、作業期間が5年になったというお話でしたね。
鈴木　いや、長かったね。
石渡　長過ぎたね。ホントに疲弊したもんね（笑）。
──しかし、その甲斐あって非常にスピード感あふれる気持ち良い作品に仕上がっていますね。
石渡　そう、スピードの部分でもネット環境による遅延を考えて作る必要があって……。技の発生スピードは最速でも13フレームにしなければならないんですよ。そうしてスローモーションになってしまう中で、どうやってアクションのスピードを出すかが課題になりましたね。
鈴木　今もまだ課題のままですけどね（笑）。アクションに『ギルティ』らしさが出ている、という意見もいただけて大変うれしいんですが、まだまだ改良の余地があるかなと。
──それにしても足かけ5年となると、周囲の変化がかなりあったと思われますが。
石渡　作っている間にどんどん凄いゲームが周りで発売されていく、というのはありましたね（笑）。
鈴木　特に3Dでは、Xboxでもいろいろな作品が出ていましたし。
石渡　でも、作業が後半に入るともうそれどころじゃなくて（笑）。「ゲームが発売できるのか?」と、会議の場で会社首脳陣に聞かれたりしましたから。アークシステムワークス史上、最も戦々恐々とした会議だったかもしれません……。
── 3D作品というのは、アークさんでも初めてですもんね。
石渡　さらに作っている僕たち自身も、どんな作品を作っているのかという手ごたえが薄い状態でしたから

ね。例えば必要な機材や時間・人材を上に説明するのも、非常に難しいんですよ。最も苦労したのが、そこだったかも知れませんね。

──基準が何も無いゆえの苦労、といったところですね。

鈴木　本当に何も無かったですからね。イベントシーンで3Dキャラが会話するシーンだけでも、どういう風に作ればいいのか、だれにどういう仕事をさせればいいのか、全く分かりませんでした。

石渡　どんなツールが必要なのかすら、漠然としか分からなかったですからね。事前に勉強しておくべきだったんだな、と今は思います（笑）。

──想像以上の大変さだったんですね。では続いてストーリー部分に関する苦労をうかがいたいのですが……。

石渡　オフレコの苦労話は、いろいろありましたよ。一番大きかったのは、マスターアップ3カ月前に、やんごとなき事情でストーリーを変更することになりまして……。

鈴木　ありましたね、本当に大変でした（笑）。

──やはり苦労は絶えなかったと（笑）。ちなみに『GG2』のストーリーは、どのようなテーマ性で描かれているのでしょうか?

石渡　ストーリーの面では「オーヴァーチュア（序曲）」とあるように、これからの世界と展開を見せる位置付けです。本来『GG』はソルという人物を中心に、各テーマを表現していきたいと考えている作品なんですけどね。

──その辺の展開は、既に最初から石渡さんの中では完結まで描かれているわけですね。

石渡　長年の間に変わっている部分も多いですけどね。最初の構想では、ラスボスは宇宙人でしたから。

──宇宙人!?

鈴木　何だそれ（笑）。

石渡　どこかで発言してたと思うんだけど……多分だれかは知っている(笑)。それが二転三転して、『GG2』のバックヤードという設定に落ち着いたワケでして。

──どのように転じたのか気になるところですが……。

石渡　それも今はオフレコで。それにしても『GG2』の苦労話を思い出していると、リアルに胃が痛くなってくるんですよね……（笑）。

鈴木　東京ゲームショーのときとか、凄かったですよね。前夜にやっと1人用が遊べるようになって、僕らも「へー、こんなゲームなんだ」と見てました（笑）。

──発表前日にして、開発者も初体験ですか……。

石渡　既に対人戦はできるようにはなっていたんですけどね。でも、本編が出来上がっていないのに、ショー用にステージを作るという話も出まして。「本気か?」と（笑）。

鈴木　まだラスボスすら着手していないのに、ショー用のステージを2本作りましたね。

『GUILTY GEAR』の未来予想図について

──今後についてなのですが、石渡さんの方で『GG』の展開について、構想はおありですか?

石渡　構想は既にあります。『GG2』の反省点が明確に存在しますので、「そこを越えればこうなる」というヴィジョンがあります。僕としてはまず、『GG2』で広がった作品の世界をさらに成長させていきたいというのが第1目標ですね。

──『GG』シリーズには音楽活動やドラマCDなどのマルチメディア展開もありましたが、そうした展開については……?

石渡　それはもう、お話があればいくらでも! 小説版のチップの話などは、個人的にも好きでしたからね。むしろだれか、話をください（笑）。

──ドラマCDや小説以外にも、やってみたいことはありますか?

石渡　アニメをやってみたいですね。アニメ用に『GG』の物語を書き直すというよりは、この世界観を使って新たな作品として作れればという夢があります。

──あと本誌（アルカディア）としては、『ギルティ』のアーケードでの今後も気になるのですが……。

石渡　「無いとは言えない」といったところです。会社の方針としては、財布が豊かなら作品を出したいという方針だと思いますので……。今は『ブレイブルー』へ力を入れているので、まずはそこから応援をいただければ幸いです。

──ゲームのジャンル面では、格闘ゲーム、RTSと来ましたが、ほかに展開してみたいジャンルはありますか?

石渡　洋ゲーのノリを考えると、FPSですかね（笑）。それがどれだけのシェアを占めるかわかりませんが。ただ『GG2』の方がまだ雛形ができた、という段階ですので、このシリーズが後世に残る名作になるように育てることが、今の最大の関心ですね。

──ファンの期待は高まるばかりのところですので、ぜひ頑張っていただければと思います! では、最後に締めくくりとして、石渡さんの方から読者の皆さんにメッセージをお願いします。

石渡　『GG2』を作り終わってから、僕自身は『GG』シリーズに対して時間が空いている状態ですが、自分の作品を皆さんにここまで遊んでいただけて、そのお陰で新たなスタート地点である『GG2』に立てたということに対して、「本当にありがとうございます」と申し上げたいです。今後とも刺激的な作品を作っていきたい所存ですので、今後ともよろしくお願いします! あと一言言わせていただけるなら、『GG2』の続編を作らせていただけるようになるなら、だれにも文句を言わせないくらい面白い作品を作るつもりですので、ぜひ応援の方をいただければと思います（笑）。

──こちらこそ、よろしくお願いいたします!

鈴木　（ぼそりと）Xbox本体と『GG2』も買ってください（笑）。

石渡　え!?　まとめって、そんなんでいいの!?

──いいと思います（笑）。では、本日は長い時間、まことにありがとうございました。

（2009年1月16日 アークシステムワークス社内・会議室にて）





GUILTY GEAR 音楽談義

開発スタッフの方々に引き続き、『GUILTY GEAR』シリーズの音楽に携わるお三方に、今までの思い出や苦労話を語って頂いた。

――まず皆さんが、『GUILTY GEAR』(以下、『GG』)シリーズのサウンドに関わるようになったきっかけを教えてください。

石渡　僕は学生の頃に格闘ゲームを作りたいと思っていたのですが、その頃の（格闘ゲームの）曲は、あまり闘っているように聞こえないな、と思っていました。これなら、普段僕が聞いているロックやヘビーメタル（※1）の方が合うんじゃないのか、ということで作曲を始めましたね。当時からMIDI（※2）のようなもので曲を作り貯めていたので、それを（鈴木）高雄さんに「これを生バンドでやりたい」とお願いして以来、ずっとです。

鈴木　僕のきっかけは以前、自分の会社とアークさんが同じビルの同じフロアにあったことですね。石渡さんを「随分絵のうまい子だな」と思っていたら、実はゲームデザイナーで（笑）。音楽が好きということを聞いて「じゃあ一緒に何かできたらいいね」と話していたんです。そしたら彼が「これを具体化したいんですけど、手伝ってもらえませんか」と持ってきたのが、プレイステーション版『GUILTY GEAR』の音楽素材でした。それを「ヘビーメタルでいきたい」「ギターは生（※3）でいきたい」と言われて。でも当時は（音楽の）デジタル化は始まったばかりで、まだテープを回す時代だったんです。なので、システム的にそう簡単な話ではなかったですね。30曲くらいだったかな？　河口湖のスタジオに泊まり込みで、全部やりました。それから、アーケードに移植するという話になったんですね。

石渡　あの時は打ち込み（※4）で作ってましたね。本当は生でいきたかったけど、ハードの事情があって、NAOMI（※5）の内蔵音源を使わなければなりませんでした。

鈴木　「ギターをもっと分厚く、音はジャギジャギさせたいんだ」ってことでね。だからギターで4～5トラック（※6）を使って、高音を足してみたり。

石渡　例えば、実際に草野さんに弾いてもらえば、単音リフ（※7）でも「ガガ、ギギ、ガー」みたいな、重い音が出るじゃないですか。だけど当時の打ち込み音源だと「ディディ、ディディ、ディー」みたいな感じになっちゃうんですよ。だから無理矢理コードにしようって話になって（笑）。コードで単音弾きのリフみたいなことをやってましたね。

鈴木　聞こえ方がよければ、出口さえよければ何でもアリっていうね（笑）。ハードとメモリーの制約もあったので、省かなければならない部分もありましたね。

石渡　それをドリームキャスト版へ移植するときに、生バンドにしようということになったんですね。

鈴木　アレンジはそのままで、ギター全部とベースの一部を生演奏にしたんですよね。そこで岩尾さん（ギタリストの岩尾徹氏）にギターを弾いてもらって、そこで石渡ワールドを知るギタリストとの、センセーショナルな出会いがあったわけです。「こんなの人間工学的に無理だよ! 弾けないよ!」と（一同爆笑）。

――一番、岩尾さん泣かせだった曲はどれでしたか?

石渡　もう万遍なくでしたね（爆笑）。その頃はギターがどんな楽器か、今よりもさらに知らない状態でしたからね。一番高い音域が何かも、スケール（※8）もルート（※9）も知りませんでした。突然Cの音が入り込んできたりしましたね（笑）。

鈴木　初代のときは高梨康治さん、その次は盛山浩一さんにアレンジをお願いしました。基本的にはアレンジャーと石渡さんが直接話すんですけど、音楽的に手に負えなくなると、僕がお助けマンとして調整に入りました。「ここは無理だと思うけど、石渡君がどうしても再現して欲しい部分なんですよね」って必死にお願いして（笑）。

石渡　結構いろいろ教わりましたよ。僕が曲を出すときはMIDIになるんですけど、アレンジャーさんが出すときはコード譜（※10）になるんです。僕は最初、コード譜の読み方すら知らなかったんです（笑）。

鈴木　「へー、譜面ってこう読むんだ、便利ですね」ってね（笑）。

石渡　そこで教わったことを、まんまこの間モリモリ（森利道氏）に教えあげました（笑）。

鈴木　『BLAZBLUE』（※11）で教えていたね（笑）。

――ギター自体は以前から弾いていたんですか?

石渡　高校時代に友達から安く買って、「バンドやろうぜ」みたいな感じでしたから、せいぜいタブ譜（※12）くらいしか読めませんでした。何となくニュアンス

※1 ヘビーメタル:1970年代後半から登場した、ハードロックの延長線上にある音楽ジャンルの1つ。しばしばHR/HMと表記され、両者に境界線を引くことは極めて難しい。ちなみにファンは“ヘビメタ”ではなく、“メタル”と略すのが常。

※2 MIDI：Musical Instrument Digital Interfaceの略。電子楽器の演奏データをデジタル転送するための、世界共通規格。日本のMIDI規格協議会（JMSC）と国際団体MIDI Manufacturers Association(MMA)が制定した。

※3 生:信号化されたデジタルなもの（電子楽器によるサンプリングデータの音源）に対して、実際の楽器を使って演奏したものを表す。ちなみにアンプ機器を使用するエレクトリックギターに対して、生ギターという場合はアコースティックギターを指すこともある。

※4 打ち込み：ドラムマシーンやシーケンサー（デジタル楽器の演奏を記録・再生するマシーン）などにさまざまな楽器の演奏データを記録しておき、再生することで演奏を実現する技法。実際に楽器や演奏の技量が無くても、ハードとソフトさえあれば音楽を作れるのがメリット。

※5 NAOMI：セガが開発した、アーケードゲームの基板。ドリームキャストのアーキテクチャ（基本設計概念）を共用することで、高いグラフィック処理能力と低コスト化を同時に実現させた。

※6 トラック：レコーディングには、複数のトラックを使うマルチトラックレコーダーを使うのが常。トラックは記録・再生を個別に実行可能で、楽器のパートごとに録音できるのはこの恩恵による。登場した1960年代は2トラックだったが、デジタル化が進む現在では100を超えるマルチトラックもある。ここで言われている「ギターで4～5トラック～」というのは、単一のパートとしてはかなり多くのトラック数を割いていることになる。

※7 リフ:特定のコード進行や旋律を繰り返すこと。オスティナート。ロックにおいてはギターがリフ部分を担当することが多い。

※8 スケール：広義では音階のこと。ロックなどポピュラー音楽においては、マイナーペンタトニックスケールやメジャーペンタトニックスケール、あるいはブルーススケールなどが一般的。スケールごとにルールに則った特定の音階を用いて、メロディーが構築されている。

※9 ルート:和音の第一音。根音ともいう。例えばCのコードはド・ミ・ソの音階で構成されるが、この場合の根音はドになる。

※10 コード譜：コードは和音のこと。この場合は、和音で書かれた通常の音楽譜面を表している。



石渡 太輔

『GG』シリーズのゼネラルディレクターにして、作曲も手掛ける。鈴木氏とのコラボレーションは、1作目から続いている。



草野 よしひろ

作曲・編曲・ギタリストとして、ゲーム音楽、アニメ作品、J-POPなど幅広いジャンルで活躍。『GG』シリーズには「ISUKA」から「2」まで編曲・ギターで参加。石渡・鈴木両氏同様、「BLAZBLUE」にも携わっている。



鈴木 高雄

『GG』シリーズのサウンドプロデューサーを1作目から務める。ミュージシャンのセッティングやアレンジにおける助言など、石渡氏の音楽的な構想を実現するのに欠かせない人物。石渡氏と共にWEBラジオにも出演していた。

だけで押し切ろうとして、今に至っています（笑）。音楽的なボキャブラリーが僕に無いものですから、どう伝えていいのかも分からなくて、「もっとジャギジャギになりませんかね」って（笑）。

鈴木　付き合いが長くなると、こういう音を出したいんだろうなというのが大体分かるようになってくるんですね。ミュージシャンの方に「ゲイン（※13）をもっと上げてみたら?」とか「スピーカーの裏からも録ってみたら?」といったアドバイスを伝えて、それを石渡君に聞かせて判断してもらう、そんな役ですね。それから『GGXX』で音源を全取っかえしようということになって、全部の楽器を生バンドに変更しました。

石渡　最初からそうしたかったんですよね。企画的にも脂が乗っていて、今回はできるだろうと（笑）。1作目でいきなり生ギターを入れられたこと自体、驚きでしたからね。当時の格闘ゲームで生ギターを使っているゲームは皆無だったはずです。当時のゲーム音楽はテクノ（※14）寄りで、オーケストラの音色にもあまりいいものが無かったんですよ。

鈴木　その後草野君に、『ISUKA』から参加してもらいました。

石渡　あそこでA.S.H.（※15）じゃなくなったので、音色が一気に変わったんですよね。あの時期に「僕が欲しいジャギジャギ感はどこにあるんだろう?」というのが分かったんです。フロントとリア（※16）でいうと、「あ、リアだ!」ってのが分かったんですね。草野さんの出す音が好みの音だったので、それ以来ずっとお願いしています。

草野　岩尾さんはテレキャスター（※17）のシングルコイル（※18）、僕は同じリアでもハムバッカー（※18）だから、その違いでしょうね。

石渡　僕は当時、エフェクターでジャギジャギした音を作り出すものだと思っていたんですね。だけど草野さんは、特別なことが無い限り、アンプに直差しなんですよ。「これがアンプの威力か!」と感じて、家ではアンプだけで弾くようになりました（笑）。

鈴木　今、アンプは何を使っているんだっけ?

草野　最初からVHDのヘッドアンプを使っています。スピーカーは4発入りだったり、2発入りだったり、時と場合によって使い分けていますね。ギターはメインではヘイマー（※20）、バッキングではギブソン（※21）のオービルを使っていますね。

石渡　サミー・ヘイガー（※21）から貰ったギターもあるんですよね!

草野　変型ギターですね。あとはハーモニーでどうしても通常の24フレット（※23）では足りなくて、悔しいので27フレットあるダブルネック（※24）を使いましたね。

石渡　（爆笑）。あれは『ISUKA』のときでしたね。

鈴木　レコーディングでは、草野君はかなりの数のギターを持ち込んでいますね。草野君が最初に持っているイメージがあるので、音色作りをしてまず確認するんです。「このジャギジャギ感、どう?」「いいですね、これでいきましょう!」っていう作業を、セッションの前に3～40分やっていますね。

草野　同じアンプのセッティングでも、ギターによって音色が違うんですよ。その曲に合いそうな好みの音を選んでもらっています。

石渡　一度、僕がデスメタルっていうエフェクター（※25）を持っていったんですが、「音にならない」と速攻で却下されました（笑）。

――音色作りで特に苦労した曲はありますか?

草野　機材で迷うことはあまり無いんですが、内容が難しい（笑）。アンプの音プラス自分の気合いでいくものなので、そこらへんを毎回注意していますね。

――石渡さんから細かいリクエストはあるのですか?

草野　声を大にして言いますが、ものすごくありますね（一同爆笑）。「できねえよぉ!」っていうのが（笑）。

鈴木　同じフレーズを30分ぐらいやってるときがあるもんねえ。

草野　ありますね、弾けるまで何度も何度も。「再現しようにも、はっきり音が出ないんですけど!」ってレベルなので、そこをひたすらリピートして録音して、当たりを探してくださいって感じですね。

鈴木　草野君にはレコーディングに入る3カ月半ぐらい前に、楽曲のデータを渡してあるんですよ。その段階で「ここが弾けない」っていう最重要ポイントは、草野君なりにあらかじめ分かっているんですね。それから生でギターを入れたデモテープ（※26）を石渡君

※11 BLAZBLUE：ブレイブルー。GGシリーズのアークシステムワークスが開発した2D対戦格闘ゲーム。2008年11月20日に全国で稼働。BGMの作曲を石渡氏が手掛け、制作は鈴木氏、ギターに草野氏が参加している。

※12 タブ譜：正確にはタブラチュアという。五線譜に音符ではなく、演奏方法を記した譜面のこと。ギターでは現在でも非常にポピュラーな記譜法で、押さえる指のポジションが記される。同時にミュートやハンマリング、プリングといった演奏法も併記される。

※13 ゲイン：電気信号的にいえば、電気回路における入力と出力の比のこと。ギターアンプに設けられているつまみで、ギターのトーンをコントロールするもの。これを下げる（ゼロに近付ける）とクリーンなトーンに、上げると歪んだ音になる。ハードな音楽では、ゲインを大きく上げて歪ませるのが常道である。

※14 テクノ：1970年代後半に登場した音楽ジャンルの一つ。シンセサイザーを全面的に用いた電子音楽。後にエレクトロポップ、テクノポップなど、多様なジャンルに細分化されている。

※15 A.S.H.：アッシュ。『GGXX』時のレコーディングセッションのために結成されたバンド。アレンジャー兼キーボーディストの盛山浩一、ギタリストの岩尾徹、ベーシストの松本慎二、ドラマーに梅澤康博といった錚々たるメンバーで構成された。2002年1月と2004年1月にワンマンライブを開催している。なお、アルカディア主催の闘劇にオープニングナンバーを提供しているのも彼らである。

※16 フロント/リア：エレクトリックギターの弦の振動を電気信号として検出する装置をピックアップといい、複数個所、特に2個所に設置されたタイプが多い。どのピックアップで音を拾うかをセレクタースイッチで選択可能で、弦をつなぎ止めるブリッジに近いものをリア、ヘッド側に近いものをフロントと呼ぶ。両方から音を拾うポジションもあり、いずれも音色が大きく異なる。

※17 テレキャスター：アメリカの大手ギターメーカー、フェンダー社製のエレクトリックギター。ボディーを一枚板で構成し、内部に空洞のないソリッドボディータイプとして、最初の商業的な成功を収めた。シングルコイルならではの硬質でクリーンな高音域を特徴とする。愛用するミュージシャンは、ローリング・ストーンズのキース・リチャーズ、クラッシュ時代のジョー・ストラマーなどが有名。

※18 シングルコイル/ハムバッカー：ピックアップの種別を表す。1本の弦に対して棒状の永久磁石1つが対応するのがシングルコイル。ハムバッキング（通称ハムバッカー）は1本の弦を2つのピックアップで担当し、ハムノイズを低減させている。両者は音色、特に中～高音域に違いが生まれる。

に送ると、「ここはやっぱり弾いてほしい」って、その最重要ポイントを指摘されます（笑）。

石渡　僕が音楽的にものを覚えたてで（笑）、シンプルなロックよりちょっと変なものを作っているので、そこでもかなり苦労されているんじゃないでしょうか。本来なら6弦5弦のパワーコード（※27）で済むところを、ちょっとテンション（※28）を入れてみたりとか。

草野　アコギっぽい音とかね。

鈴木　敵も知恵を付けてきているからね（笑）。

草野　対応しますよぉ!（一同爆笑）

石渡　ユーザーさんからは「新しい境地が開けたね」というご意見も頂きますね。

鈴木　『2』もオーケストレーションでない曲は、全部草野君ですね。

石渡　コンセプトは従来通りですが、結果的にアメリカンなノリ、ロックンロールな曲が少なくなって、ヘビーメタル寄りなスピードチューンが多くなっています。これをすごい勢いで乗り越えたところに、『BLAZBLUE』でさらにスピードチューンが発注されて、「俺もブルーだ」みたいな（笑）。

——そんな意味もあったわけですか（笑）。

鈴木　すごい話がありますよ。ドラムスの黒須さんが一日目のレコーディングで、急に止まったんです。「どうしたんですか?」って聞いたら「バスドラが破けました」って（笑）。普通はバスドラム（※29）の替えなんて持ち歩いていないですから、スタジオにサイズの合うセットがあったので借りました。

石渡　みんなケータイで撮影してましたね（笑）。

—減価償却を『2』で超えてしまったんですね（笑）。

鈴木　燃え尽きてしまったんですね（笑）。おととしのクリスマスイブに、もう1人のエンジニアさんと男4人でトラックダウン（※30）していましたね（笑）。何となく思いつきで4人で「1000円以内でクリスマスプレゼントを買ってこよう」ってことになって。あれは一生覚えてるだろうなあ（一同爆笑）。

——皆さんがそれぞれお気に入りのシリーズの楽曲を教えてください。

草野　すごく印象に残っているのは、レイヴンの『WORTHLESS AS THE ABOVE CLOUDS』ですね。

石渡　あー（一同納得）。

草野　自分は今までヘビーメタルまではやったことがありましたけど、いわゆるスラッシュメタル（※31）までは入ったことが無かったんです。やるに当たって、そういう系統の音楽をちょっと借りました。黒須さんに「参考になるものは何?」って言ったら「スレイヤーを聞け!」って言われて（笑）。これが1曲だからよかったんですけど、2〜3曲だったら泡吹いてたかもしれない（爆笑）。

石渡　スレイヤーの曲を研究していただいて、「意外にフリーダムなんだな」とおっしゃっていましたね。

草野　スケールに合ったきれいなソロを弾かなきゃいけない、というイメージがあったんです。だけどそれを崩して勢いでいいんだ、というのをスレイヤーさんに教わりました（笑）。

鈴木　僕のお気に入りはまず、A.S.H.のライブが感動的だった記憶が強くあるんですね。そのライブのオープニング曲だった、メイステージの『BLUE WATER BLUE SKY』が印象的で、今聞いてもうるっときますね。

石渡　僕は『GGX』にしか入っていない曲なんですが、ミリアVSザトーの『Still in the Dark』が凄く好きですね。ファンの方にもこの曲が好きって方が多いんですよ。今改めてアレンジして聞いてみたいという気がしていますね。（草野さんの方を見て）大丈夫ですよ、シンプルですよ（笑）。

草野　（「サウンドコンプリートBOX」付録の譜面を探して）譜面無いですか!（一同爆笑）

石渡　無いですよ、長いですし（笑）。

——作曲でもそれまでには無い挑戦が増えていますか?

石渡　そうですね、『2』以降は挑戦が非常に多かったですね。例えばジャズのテイストといっても、それまではソロのときにちょっとジャズっぽくなるという程度だったのが、曲を通してジャズになるというのは『2』以降ですね。挑戦ごとが増えてくると、苦労が倍になってきます（笑）。

鈴木　石渡さんは、最近では普通のアレンジャーよりも良い音源を持っていたりするんですよ。10年前から比べたら、格段の差ですよ。楽曲制作がうまくなってきました。

石渡　ありがとうございます。

鈴木　あまり図に乗らないようにね（一同爆笑）。

石渡　学生のころに「こんな音楽ができたらいいな」という目標は、100%ではないですが自分で納得できるものはできたと思うので、今後はもっと広がりを見せられるように発展させていきたいですね。

——なるほど。ちなみにお三方がここ1週間ぐらいで、最も聞いている音楽は?

鈴木　草野君はAKB48じゃないの?（笑）

草野　アレンジの仕事でね。軽くギターも弾いています（笑）。

鈴木　僕は『アイドルマスター』です。これも仕事ですね（笑）。

石渡　僕は『BLAZBLUE』ですね。仕事と違うものであれば、ヒブリア（※33）の新譜が出たので聞いていますね。

——「このバンドが『GG』の曲を作ってくれたら最高だな!」なんて夢はあります?

石渡　僕は社交辞令無しに、やっぱり鈴木さんと草野さんに。

草野　ありがとうございまーす!（笑）。

石渡　誰かにやってもらいたいというよりは、自分たちが作った曲を、ほかの人に評価してもらいたいですね。

——では、この人に評価されたら最高だという人は?

石渡　ポール・ギルバート（※34）です!（一同納得）。あの人がもし「いいね、グッドだね」って言ってくれたら、涙が出ちゃうかもしれないですね。

鈴木　僕は「BURRN !」のような音楽誌から取材を受けたいですね。

草野　レビューで点数を付けられちゃうんですね。怖いなぁ（笑）。僕はスティーヴ・ヴァイ（※35）にリードを弾いてほしいですね。「うわ、変態!」って笑いながら、バッキングしてそうです（笑）。

——今後、A.S.H.の時のように、ゲーム以外の音楽的な展開は考えられるのでしょうか?

鈴木　またライブみたいな展開をしてみたいですね。人間工学的にできるのかどうか分かりませんが（笑）。実は一度、2〜3曲をイベントでやろうかって話があって、スケジュール調整までしたことはあります。

草野　何か聞かれた気はしますね（笑）。

鈴木　ワンマンでライブをやるなら1時間半ぐらいだから、12〜3曲はやらないとね。でもやってみたいなって気はしますね。

石渡　発注して弾いていただくには、短期間で30曲とかやらないといけないですけど、一度形になって出たものに関してはすごく練習できるので、ユーザーさんがやってくれているのを聞いても「できなくはないのかな」と思いますけどね（笑）。

鈴木　前から言っているんですけど、（『GG』サウンド

※19 VHD：本来はソリッド・ステート・ロジック社のアンプに搭載されたValiable Harmonic Drive回路のこと。VHDを搭載したアンプ全般を指すことが多い。

※20 ヘイマー：Hamer。アメリカのギターメーカーの一つで、後述のギブソン社公認のリペアショップがスタートだった。ロックからHR/HMまで幅広く使われているが、チープ・トリックのリック・ニールセンが使っていたことで有名。

※21 ギブソン：アメリカの伝統あるギターメーカー。創設は1902年にまで遡り、セミアコースティックタイプのESシリーズや、ソリッドタイプのレスポールなど、数多くの大ヒット製品を生み出している。世界中で愛用するミュージシャンは数知れない。なお、オービルはギブソン公認の日本のブランド。ギブソン社の創始者オービル・H・ギブソンにちなんでいる。

※22 サミー・ヘイガー：アメリカのボーカリスト。1947年、カリフォルニア州モントレー生まれ。1970年代には西海岸を代表するハードロックバンド、モントローズのボーカリストとして活躍。1985年から約10年間はヴァン・ヘイレンのボーカリストとして名を馳せた。ギタリストとしての腕前も一流。

※23 フレット：ギターやベースなど弦楽器のネック部分に設けられた、音程を変えるための仕切り部分のこと。「○○フレット」と言った場合、この仕切りの総数を表しており、この数字が多いほど、より多くの音程を出せることになる。

※24 ダブルネック：ネックが2本あるタイプのギター。一方が通常の6弦、他方を12弦とするタイプが一般的。

※25 エフェクター：電気楽器や電子楽器の電気信号に変換された音に、特殊な音響効果を与える装置。手の平サイズのコンパクトなものから、ラック収納型の大きなもの、単一の機能のものやマルチエフェクターと呼ばれる複数のエフェクト機能を持つものなど、さまざまなタイプがある。

※26 デモテープ：ミュージシャンが楽曲の売り込みや、楽曲制作時にほかのメンバー・スタッフに聞かせるために録音したテープ。マルチトラックで本格的に作り込んだものから、鼻歌程度に吹き込んだようなものまで、内容は多岐に渡る。

※27 パワーコード：和音の一種で、完全五度ないし完全四度の関係にある2音のみを鳴らしたもの。特にロック系のジャンルで、通常のコード弾きだと音や歪みが分厚すぎるのを嫌う場合に使われる。

※28 テンション:9th、♭9thや♯9th、11th、13thといった7種の音、あるいはその音を含んだコードを指す。ジャズなどでよく用いられ、独特の緊張感をもたらすことからそう呼ばれる。

の）コピーバンド大会はやってみたいですね。

石渡　韓国とアメリカ辺りに、コピーされている方が多いですね。

鈴木　じゃあワールドツアー行きますか。

石渡　みんな知らないですから（笑）。

鈴木　あとはサウンド面で、石渡君がオーケストレーションのエッセンスを取り入れるようになっているので、生でオーケストラを聞かせられたらいいですね。バイオリンは……。

石渡　『2』のカイとエンディングの曲で入りましたね。

鈴木　フルオーケストラになるのか、カルテットになるのか分かりませんが、そういったエッセンスの生音も入れたいですね。石渡君の好きそうな大合唱団とか、NHKホールのパイプオルガンとかね。

——草野さんから一言も「弾いてみたい」が聞こえないのですが（笑）。

草野　ちょっと一歩置いて（笑）。

石渡　でも僕の課題は、やってみたいのとは裏腹に、音をすっきりさせることです（笑）。作り始めちゃうとだんだん変な欲が出て来るんですよね（笑）。

鈴木　うん。バンドだけでやっていたときは音の隙間があったけど、オーケストレーションが入ってくると、上から下から横から塊になって音が出て来るんですよね。強弱も無くなってしまう。そこをうまくやってくれたのが草野君であり、エンジニアですね。

——今後、ほかに取り入れてみたことはありますか?

石渡　一度初心に戻ってみたいという気持ちがあります。最近知恵の実を食べてやりすぎたというか、無駄に音が分厚くなってきていますから。一度、ギター・ベース・ドラムに立ち戻って、格好良いものを作ってみたいですね。

鈴木　最初はソロにミニムーグ（※36）の音を入れるか入れないかで揉めたなあ。

石渡　アレンジャーさんが持ってきたミニムーグに、「その音はメタルじゃないっ!」って（一同爆笑）。今の僕でも見えないようなこだわりがあったんでしょうね（笑）。

鈴木　でもあの頃から「ジャギジャギ」でしたよ。

石渡　どこまでジャギジャギにこだわるかというのは、少し変わってきました。『2』の時に一番こだわっていて、納得できたんですよ。なので、違うこともやってみたいなと（笑）。『2』全体でギターの重くて高音も響く音を体感できたので、心置きなく次の一歩を踏み出せますね。

——最後に、『GG』サウンドを楽しんできてくれたファンの方にメッセージをお願いします。

草野　ゲームの曲なので、ゲームに熱中しながら盛り上がってほしいですね。それと、楽器を弾いている方々にコピーしてもらえたら、ギタリスト冥利に尽きますね。

鈴木　早いものでもう10年が経ちましたが、感慨深いものがあります。ゲーム音楽という枠に捕らわれずに、「この曲を聴くと、あの時代を思い出すなあ」と、聞く人の思い出の曲になってくれればいいなと思います。命ある限り良い音楽を作っていきたいと思いますので、これからもよろしくお願いします。

石渡　全部言われちゃいました（笑）。今まで気に入って聞いてきてくれた方には「ありがとうございます」とお礼を言いたいですし、これからは今まで聞いてくださった方を裏切らない形で、より進化した曲を作れたらなと思いますので、ぜひ応援をよろしくお願いします。それに際して草野さん、高雄さん、今後ともよろしくお願いします（笑）。



※29 バスドラム：ドラムにおいて最も大きく、低い音を出す部分。足でペダルを踏むことで鳴らすのが一般的で、キックとも呼ばれる。HR/HMではバスドラムを2つ使うのも珍しくない（通称、ツーバス）。

※30 トラックダウン：マルチトラックレコーダーで記録した音源を、ステレオの2トラック状態にまとめる作業のこと。最終的な音のバランスはここで調整される。ミックスダウンとも呼ばれる。

※31 スラッシュメタル：ヘビーメタルから派生した音楽ジャンルの1つ。ハードコアの要素を取り入れたメタルともいわれる。ギターソロや速弾きをフィーチャーしたヘビーメタルよりも、ギターのリフを高速で弾くスタイルが特徴。

※32 ハードコア：パンクロックから派生した音楽ジャンルの1つ。音楽的にはロックンロールにルーツを置くのが主流だったオリジナルのパンクより、より過激な主張やハードなサウンドを追及していった。

※33 ヒブリア：Hiblia。ブラジルの五人組ヘビーメタルバンド。

※34 ポール・ギルバート：日本での活動も活発なアメリカ人ギタリスト。1986年に『レーサー X』でデビューすると、超絶技巧で話題となる。1989年にはMR.BIGを結成し、世界的な成功を収める。1997年のMR.BIG休止後はソロ活動主体に転向。2003年にはMI JAPANの校長に就任している。

※35 スティーヴ・ヴァイ：凄まじいギターテクニックで知られる、アメリカ人ミュージシャン。超個性派カリスマミュージャン、フランク・ザッパに見込まれ、彼の下でプロとなる。その後も常人では及びもつかない技巧と個性的なフレーズを武器に、アルカトラズや元ヴァン・ヘイレンのデイヴ・リー・ロス、ホワイトスネイクなどHR/HMでも活躍。

※36 ミニムーグ：1970年にロバート・モーグ博士が開発したアナログシンセサイザー。ミニモーグとも呼ばれる。独特な音色に加えて、ピッチベンダーやモジュレーションホイールといった機能で個性的な音色を作り出せる。

『GUILTY GEAR』10th
お祝いメッセージ

『GG』シリーズ10周年を記念して、関係者様から頂いたお言葉と、声優さんのサインをご紹介!

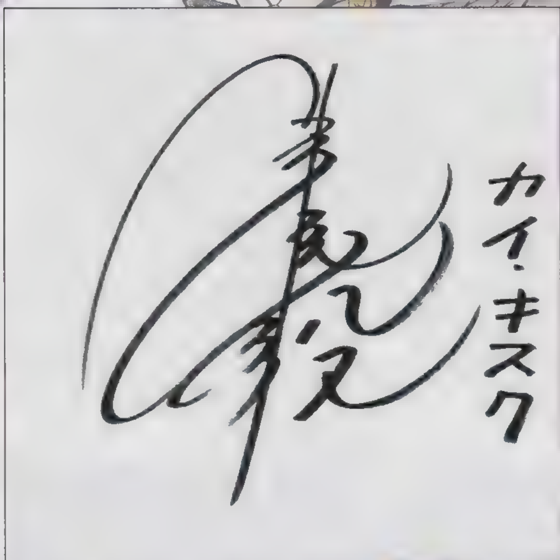
アークシステムワークス株式会社代表取締役

木戸岡 稔 様 からのお言葉

「GUILTY GEAR」シリーズが10年の節目を迎えられたことは嬉しい限りです。そして、石渡太輔という稀有な才能と、若いスタッフの熱意によって産声をあげた本作を支えて下さった関係各社の皆様、なによりファンの皆様へ、御礼を申し上げます。今から12年前、石渡が社内の片隅で一人で黙々と企画書やキャラクターを描いていた『GUILTY GEAR』がこれほど皆様に支えられ、10周年を迎えるシリーズへと発展するとは、思ってもいなかったことです。多くのファンの皆様、そしてプレイヤーの皆様のご支援があり、今日この日を迎えることができたのだと、感謝しております。これからも皆様と共に、次の10年を目指したいと思います。どうぞよろしくお願い致します。

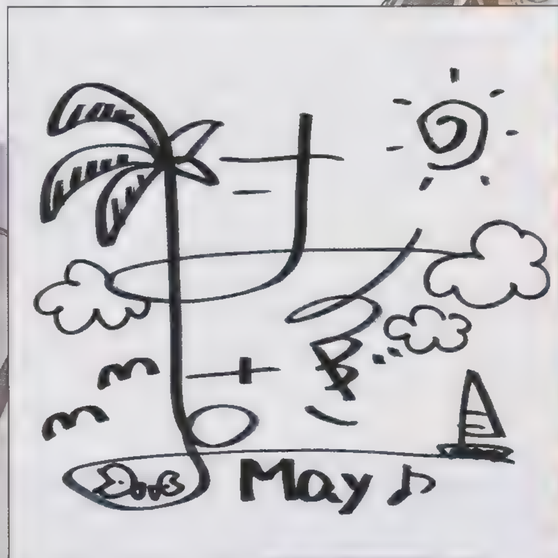
Chapter 5 special

カイ=キスク役



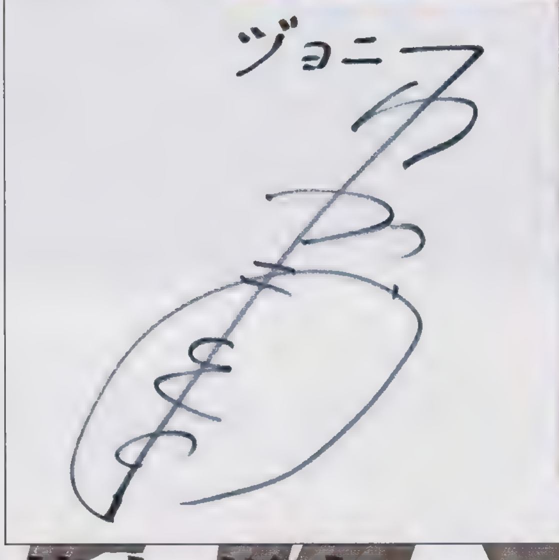
草尾 毅さん

メイ役



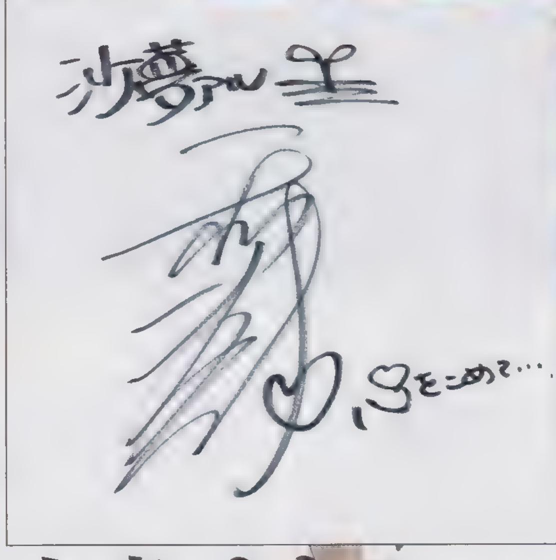
こおろぎ さとみさん

ジョニー役



若本 規夫さん

紗夢役



小森 まなみさん

アークシステムワークス株式会社 マーケティンググループ

村松 直也 様 からのお言葉

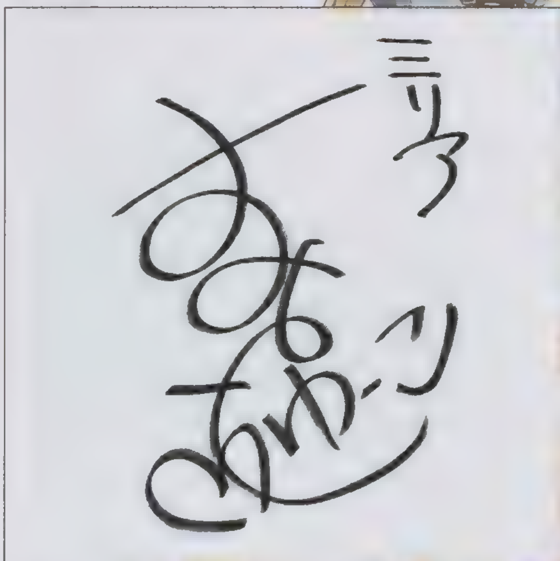
私事ではありますが、業界一年目、前任者もいない中、文字通り手探りで業務を進めた初めての担当作品が『GUILTY GEAR JUDGEMENT』でした。関係各社様の諸先輩方には本作を通じて業務をご教授頂いた、思い入れの深いタイトルです。そして、昨日まで「一プレイヤーとして遊んでいた」シリーズタイトルを仕事にすることができた感動は、今でも仕事の原動力になっています。この場をお借り致しまして、(株) セガ 前ご担当者様、各編集部の皆様、そしてシリーズファンの皆様へ御礼申し上げます。これからも広報業務はもちろん、グッズの企画・発売など、微力ながらも『GUILTY GEAR』シリーズの発展に努めさせて頂きます。

月刊「アルカディア」・『GUILTY GEAR』シリーズ前担当

河野 淳一 からのメッセージ

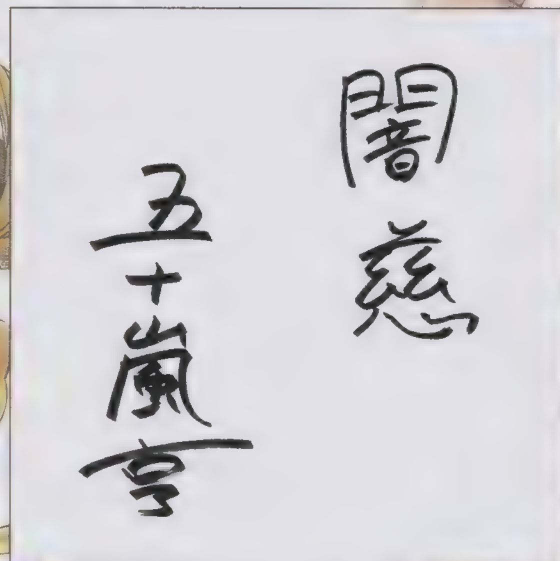
『GUILTY GEAR』10周年おめでとうございます! このような場にコメントを出すのはおこがましいとは思いますが……。アーケードでの1作目『X』は、自分が初めて一人で担当した思い出深い作品。当時は2D格ゲーといえばカプコンかSNKで、『X』はあまり注目されておらず、下っ端の自分に回ってきたのは幸運でした。そして、初回取材時にあの超絶グラフィックを見せつけられ……あわてて上司に「ギルティヤバいっすよ!」と報告したのを覚えています(笑)。その後、担当から外れることはあったものの、自分の編集者人生には常に「X」がありました。現在はシリーズがアーケードから離れ疎遠になっていますが、感謝の気持ちは変わりません。さらなる躍進を期待しております!

ミリア=レイジ役



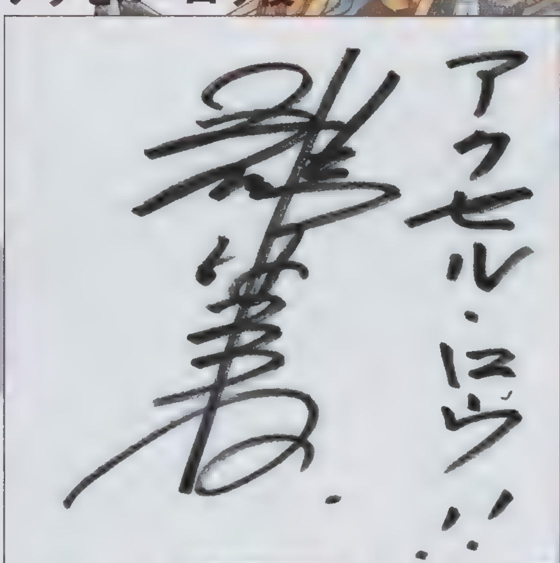
住友 優子さん

闇慈役

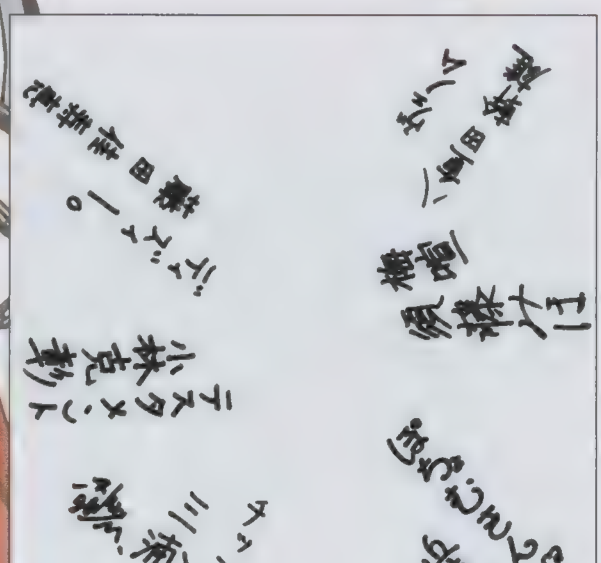


五十嵐 亨さん

アクセル=ロウ役



難波 圭一 さん



テスタメント役
小林 克彰 さん

梅喧役
須藤 みほ さん

チップ=ザナフ役
三浦 出 さん

ポチョムキン役
近藤 隆 さん

ディズィー役
藤田 佳寿子 さん

ヴェノム役
八重田 幹雄 さん

『GUILTY GEAR』用語辞典

本書別項で解説しきれなかった本シリーズの用語を、一挙解説。これであなたも「GG」通!

暗器

他人からは持っていることが分からないように、衣服の中や身体に装着して隠し持った武器のこと。梅喧は鉄扇、鉤針、複数の刃の付いた刃物など、多数の暗器を持っていることで知られる。元来は中国で使われていた呼称である。広義では、忍者の手裏剣も暗器といえる。



←梅喧が使う義手もまた、彼女が持つ暗器の一つに数えられる。

一意専心（いちいせんしん）

A.B.Aの勝利セリフ、「～の乙女は花嵐」より。ほかのことについて一切考えず、対象のことにのみ心を集中することを示す。『管子』からの引用。A.B.Aはたしかに旅をしている現在、パラケルスに体を与えることを第一に考えているため、本質的にはこの言葉が当てはまっている。

一罰百戒（いちばつひゃっかい）

A.B.Aの勝利セリフ、「～が信条なの……」より。罪を犯した者を厳しく罰することで、それを見ているほかの多くの人に対しての戒めとする、という意味の四字熟語。つまりこのセリフには「お前を見せしめにした」という意味があり、A.B.Aのやや恐ろしい一面を表している。



←ユニークなキャラクターに見えるが、セリフはかなり物騒だ。

イルカさん

メイが「イルカさん・横」「イルカさん・縦」「拍手で迎えてください」などで召喚する、海のお友達の1体。ほかのお友達がくり出す攻撃と比べるとその攻撃力はやや控えめ。その控えめさが反映されているのか、このイルカさんには固有の名前が存在していない。



←「イルカさん・縦（横）」はフォースロマキャンも可能な技。

ヴェノムロケット13号

かつてのヴェノムの技の没案。後に『GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION』で覚醒必殺技として、4基のヴェノム型ロケットが水平発射されるという非常にシュールな技となって世に出た。

オイッス!

ファウストが必殺技「オイッス!」「もう一丁オイッス!」の際に叫ぶ言葉。元ネタは往年の人気番組『ド○フ大爆笑』で、故・い○りや長介氏が多用した掛け声。その際の手をかざす仕草が、チョップの動きにも引用されている。



←このチョップの動きに、懐かしさを覚える中高年は多いはず。

お前はもう…死んでいるアル

紗夢が『X』で挑発の際に発していた、セリフパターンの一つ。元ネタは格闘バトルマンガの金字塔的作品『○斗の拳』の、主人公の決め台詞「お前はもう……死んでいる」から。

偕老同穴（かいろうどうけつ）

A.B.Aが『ΛC』以降で使用する勝利セリフ、「～を邪魔するからよ」より。生きている間は一緒に老いていき、死んでからは同じ墓に入るという意味の、『読経』から引用した故事成語。

鍵

キューブへ侵入するために必要なもの。ヴァレンタインはその鍵がギア細胞にあり、ジャスティスに近いほど良いとしている。木陰の君とシンが、その鍵となる存在として標的にされた。



←鍵としての悲壮など感じさせない、単純な性格のシン。

影

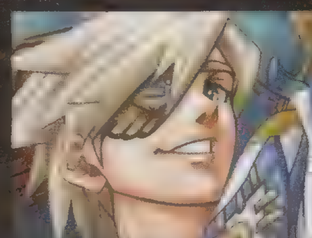
通常の意味では、物体が光の進行を遮ることで生まれる暗い領域のことを指すが、『GG』シリーズ内では、ザトー=ONEが卑・泥獄壁法第5法「蝕精影陣」でエディを宿した自身の影のことを指すことが多い。ザトー（エディ）はこの影を自在に操り、人外の技を繰り出す。



←影を形にする技の数々は、初見の人にはまず予測不可能だ。

眼帯

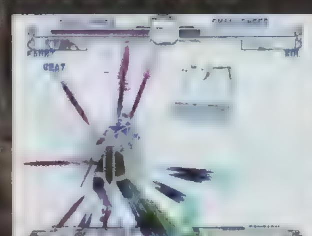
『GG2』に登場するカイの息子・シンの右目を覆っているアイテム。この眼帯の内側には、シン自身と家族の深刻な秘密と過去が隠されているらしく、シンはこの眼帯に触れられると激昂し、幼いころはそれだけで力を暴走させた。



←いつもは陽気なシンだが、この眼帯や家族の件では陰を見せる。

カンチョウ

ファウストの覚醒必殺技「刺激的絶命拳」で、相手が死神を引き当てた場合に炸裂する大技。決まった際にはやられた側のキャラクターが、あまりの事態に混乱してか、普段とは異なる奇妙奇天烈なセリフを口走ることでも有名。



←つまりは肛門目がけて攻撃するアレ。威力は3段階ある。

ギア細胞抑制装置

ソルが開発し、頭部に装着したヘッドギア型の装置。ギアとなっても人間の姿を保つために作り出したもので、聖戦時にソルがジャスティスの支配を免れたのはこの装置の恩恵によるもの。

キューブ

「あの男」がバックヤードの深部に作り出した隔離空間。ここでは現世を思いのままに操れるとされ、ヴァレンタインが侵入を試みた。ソルはここの封印を解くディスペルを得たが、面倒くさがって門を破壊したため、出入り不能になった。

ギルティ医

ファウストが登場時デモで手に持っている、医療器具が入っている（と思われる）カバンの横に書かれた言葉。単なる彼流のジョークなのか、彼自身がこう名乗っているのか、詳細は不明。

クーデター

軍部や政治家など、権力者による非合法的な政権の移動のこと。"国家への一撃"という意味のフランス語。ツェップで起こった政変は、軍事教官ガブリエルによるクーデターである。

結界牢

初代『GUILTY GEAR』のストーリー内で、ザトー=ONEが投獄時に封印されていた牢屋の名称。ジャスティスが封印されていた「次元牢」とは別物の、法力を用いた牢獄と推測できる。

乾坤一擲（けんこんいってき）

A.B.Aが黄色サイクバーストの際に発するセリフ。元はサイコロを振り、天と地のいずれが出るかを賭けるという意味だが、後に大きな勝負に出るという意味で使われるようになった言葉。



⬅対戦中の黄色サイク[バースト]。まさに読み合いの大勝負。乾坤一擲という言葉が実に似合う状況だ。

行尸走肉（こうしそうにく）

A.B.Aが「AC」で使用する挑発セリフ、「まさに～」より。歩く屍と走る肉という意味で、ただ生きて動いているのみで何も学ぼうとはしない者をあざける、『三計塾の記』内の言葉。

コード4595605381

『ギルティギア』のポチョムキンの設定にある、奴隷戦士時代の彼のコードナンバー。当時はこの名とともに、爆殺首輪を付けられていた。

国連元老院

『GG2』の設定資料集に登場した、謎に包まれた国連の上部組織。この組織がカイをイリュリア国王に立候補させ、傀儡として操ろうとした。

ゴルフボール

ザッパの必殺技「そのまま帰ってこないで下さい」で出現する、不幸モードのアイテムの一つ。「ファ～」の声とともに急に飛んでくる。

コロニー

聖戦で荒れ果てた世界で、人々が寄り添い暮らす集落の呼称。世界各地に点々と存在するようだが、ゲーム内では背景に登場する、ジャパニーズが寄り添い暮らすコロニーが一番有名。

齋藤流古武術

テスタメントのプロフィール内に、「嫌いなもの」として存在する流派。名前からすると武術なのは間違いないが、ゲーム内にこの流派の使い手は存在しない。テスタメントがなぜこの流派を嫌っているのかは、今なお謎のままである。

J

ジョニーの通り名。覚醒必殺技「それが俺の名だ」で炎とともに相手へと刻む名前であるほか、小説版では国際警察機構関係者と秘密裏の通信で契約を交わす最中、本名ではなくこの通り名の方で呼ばれているシーンがある。

ジェリーフィッシュ快賊団

抜刀術の達人ジョニーを頭目とし、飛空艇メイシップで世界を股にかけて活動する空賊。義賊を自称しており、実際に民衆からも慕われている存在。公にはお尋ね者だが、国際警察機構も彼らの存在を黙認しているようだ。ジョニーが自分と同じ境遇の戦災孤児に愛情を与えるべく、メンバーとしてスカウトしている模様。構成員はジョニーを除いて、全員が女性である。



メイ　ディズィー　ジョニー



フェーヴィー
名前の由来はFebruary（2月）。金髪の娘さん。



マーチ
名前の由来はMarch（3月）。泣き虫の赤ん坊。

ジュン
名前の由来はJune（6月）。常に大分儀のような道具を手に持っている。

エイプリル
由来はApril（4月）。メイと仲良しで、彼女の勝利ポーズにも登場。

ジュライ
名前の由来はJuly（7月）。隻眼の女の子で、ほかのメンバーと比べてやや武闘派。

オクティ
名前の由来はOctober（10月）。よ

ジャニス
名前の由来はJanuary（1月）。見た目は素直だがこれでも立派な快賊？

セフィ
名前の由来はSeptember（9月）。モップがけをする掃除担当の子。

ノーベル
名前の由来はNovember（11月）。スパナやメカを見るに、機関士か何か？

オーガス
名前の由来はAugust（8月）。褐色の肌で活発な性格に見えるが、非常に物静か。

リーフ
名前の由来はleap year（閏年）。料理長であり、メイの一撃必殺技の要。

殺界

初代『ギルティギア』では一定の行動に成功すると発生し、コマンド入力に相手側のみが失敗した場合、問答無用でKOするという一撃必殺技。小説版では範囲内の法則を書き換え、生物の生存を一切不可能とする最終兵器として登場。



⬅少しでも間違えれば即死という、上級者でも必ず緊張する瞬間。

Chapter5 special

次元牢



聖戦時、ソルとの遭遇戦の最中に油断したジャスティスを、聖騎士団が総力をもって封印した後、幽閉していた空間の呼称。膨大な法力によって構成されていたようだが、ジャスティス自身の力と、テスタメントの企みによって破られてしまった。

慈悲なき啓示

生物の進化などといった、「神」が生み出した世界のすべての法則に対して介入する第三者的意思。進化の過程に数多く存在する偶然や、突然の種の絶滅などは、この「慈悲なき啓示」の介入によるものと「あの男」は仮説を立てていた。「GG2」ではこの存在によりヴァレンタインが生み出されたが、その目的は未だ不明。

賞金稼ぎ

懸賞金を懸けられた存在を捕らえる、あるいは殺害することで賞金を獲得し、それで生計を立てる者。「GG」シリーズではソルや彼と行動を共にするシンが賞金稼ぎである。「X」ではディズィーに莫大な賞金が懸けられ、紗夢やブリジットはその賞金を目当てに[illegible]ではない)。



大統領

政府の長となる者。英語presidentの語源は、ラテン語の「支配する·統括する」という意味の動詞。クーデターにより、ツェップの政権を奪取したガブリエルが初代大統領に就任した。共和制を敷く国家に置かれるケースが多いが、ツェップ科学王国では国王が存在している。



⬅「GG」世界では、ガブリエルとA国の大統領が登場済み。

ちまき

月刊アルカディアに掲載されていた「GG」の読者コーナー「GGXXアソシエイションXX」で登場した、ユニークで愛らしいマスコットキャラ。石渡氏が描き下ろし、読者投票で名前が決まった。

電力ゲージ

ロボカイにのみ存在する特殊なゲージで、ほかのキャラクターのテンションゲージにあたる。増えると対応必殺技がレベルアップする。



⬅ちなみに円形の方は温度ゲージ。100°Cを[illegible]るとロボカイが爆発。

何が出るかな?

ファウストのランダムで何かを投げる必殺技。元ネタはお昼の番組「ごきげんよう」内で、小堺一機氏がサイコロを振る時に歌う歌詞から。



⬅[illegible]まで、本当に何が出るのか分か[illegible]

人三化七(にんさんばけしち)

A.B.Aの挑発セリフ、「～のクセに……」より。落語や講談の用語で、人間3割、化け物7割と、相[illegible]

ハイブリッド方言

イズナが使う、さまざまな方言が入り交じった言葉。膨大な情報が行き交うバックヤードの住人ならではの言語、ということのようだ。

華堅

「ギルティ」中華料理界の、二分される[illegible]片方の筆頭大飯店。材料の値段に糸目を付けず、美味な料理を作ることを信条としている。



⬅二分された[illegible]料理界を[illegible]

鉢植え

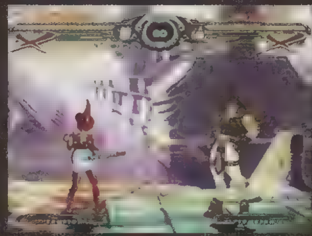
ザッパの必殺技「そのまま帰ってこないで下さい」で出現するアイテムの一つ。まったく何の脈絡もなく、相手の頭上から落ちてくる。

バナナ

ザッパの「そのまま帰ってこないで下さい」で出現するアイテムの一つ。また「GG2」でも設置アイテムとしてバナナが登場し、これに引っかけると各キャラ特有の面白いセリフが聞ける。

BABYLON

イノステージの名前。実在のバビロンは古代都市であるため、このステージが同名の別の場所か、時をさかのぼった本当のバビロンなのかは不明。



⬅イノは時を巻き戻す能力を持つ。ひょっとしたら、この場所は[illegible]

反ギア運動

民衆の間に広がった、聖戦の悲劇を繰り返さないためにギアを撲滅すべしとする運動の総称。第二次聖騎士団選抜試験でのジャスティス出現、その後A国で活動するギアの噂などから不安に駆られた民衆の間で、一気に増大した。その後、この運動が沈静化したという描写は特にない。

妃悠磨

「華堅」と中華料理界を二分する大飯店。こちらは愛情をもって料理を作ることが、食べる人にいかに幸せを与えられるのかを重視する。紗夢にとって両者の方針は、足かせでしかない。

フェアツヴァイフェルト

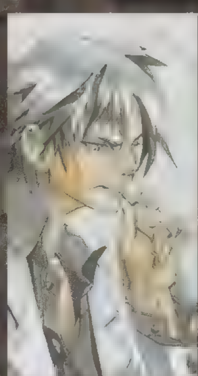
「GG2」の追加キャラクター、レイヴンの覚醒必殺技。技のフィニッシュポーズが19種類も存在し、中にはレイヴンらしからぬ愉快なポーズもあることで有名。全種類を見るのは至難の業。

FREE

ソルが常に身に付けている服の中で、ベルトのバックルに刻まれていた座右の銘。意味はそのまま「自由」と、いかにもソルらしい言葉。「GG2」ではこのバックルの有無が確認できない。

フレデリック

ソル=バッドカイが人間だったころの名前。謎に包まれた存在だが、「あの男」の同僚に当たる研究者だったようだ。ギア計画に参画し、ギア人体実験の第1号被験者となった。彼の真意や狙いは不明だが、それこそ「ギルティ」シリーズの壮大なストーリーの根幹になるものだろう。





ボーイ

紗夢が店を盛り立てるために探す、従業員のポスト。つまりウェイターなどのホールスタッフだが、彼女としては美男子を店の看板とする意味も兼ねて、この名前にこだわっているようだ。



⬅カイは常に紗夢が狙うボーイ候補。連王になった今はいかに?

ボーイズラブ

「AC」以降のザッパのカンチョウやられ時のセリフの一つ、「俺も～路線か」より。言葉自体の意味は、男性同士の同性愛を耽美に描くコミックなどのメディア作品の総称のこと。なぜカンチョウをくらってこの言葉が出てくるのかについては、このような場ではとても言えない。



⬆衝撃的なカンチョウやられの中でも、このセリフは格別。

HOPE

カイが常に身に付けていた聖騎士団制服の、ベルトのバックルに刻まれている言葉。意味は「希望」。聖騎士団内では特に好んで使われた言葉で、カイは連王になった後も服に刺繍している。



⬅連王になった後もこの言葉を服に刻むのは、何かの決意の証?

巫女

コロニーステージの背景で確認できる、ジャパニーズ古来からの女性聖職者。神仏に先んじて法力が存在するこの世界で、彼女たちがどのような役割や職務を持っているのかは不明だ。



⬅神社らしき建物の側に、昔ながらの伝統衣装姿で立っている。

メガデス級

小説版に登場したギアの階級定義の一つであり、ほかの階級についての言及は登場していない。大雑把には、人工が100万以上の大都市を1時間で壊滅するギアがこの階級に分類される。この定義は聖戦開始時のもので、聖戦後は世界に100万都市などは一つも存在しなくなったため、この定義も滅多に使われるものではない。

めぐみ

20世紀のロンドンにいる、アクセルの恋人。アクセルにとっては元の時代に戻るというより、彼女の元に戻るという方が正確な行動原理。名前から日本人と分かるが、ほかの詳細は不明。



⬅お調子者だが、アクセルの内心は常に彼女のことで一杯(多分)。

山田さん

メイが覚醒必殺技「グレート山田アタック」で召喚する、画面をほぼ埋めつくす巨大な鯨。イルカさんと同じく海のお友達であり、同じような仲間に巨大シャチの五所川原さんがいる。



⬅メイとはおそらく意思も疎通できる山田さん。頼れる存在だ。

48の必殺技

ポチョムキンが「ポチョムキンバスター」の際に叫ぶセリフ。元ネタは超人プロレスマンガ「キン○マン」に登場する「48の殺人技」。ポチョムキンが実際に48の技を持つのかは不明。



⬅「バスター」という技名も、同じく「キン○マン」からの引用。

黄泉平坂

古来からイズナやその妖怪仲間などの人外の存在が住まう、現世やバックヤードから隔離された異次元。ごく稀にバックヤードを介した「ゲート」が開いて[illegible]この世界に関係する記述や産物も存在する。「GG2」の時代にバックヤードの存在が定義され、その存在が確かめられた。



⬆イズナは平安時代から黄泉平坂に存在し、ゆるりと生きてきた。

ローマ会戦

聖戦末期の2173年に起こった、ギアと人類の大規模戦闘の一つ。ドラマCDではこの戦いでカイは戦死し、その後聖騎士団が統率を失うことで人類は破滅へと向かう。イノの気まぐれによりこの歴史は巻き戻され、カイの戦死は回避された。



⬅[illegible]史とすれば、[illegible]

ローン

「GGX」の時代、紗夢が自分の店を建てるために、何も考えずに積み立てた結構な金額の借金のこと。その手っ取り早い返済のために紗夢はA国のギアにかけられた莫大な賞金に目を付け、結果漁夫の利を得て、見事にローンを全額返済した。



ワールド$

A国が活動中ギアにかけた賞金の額面に書かれている、この世界の共通通貨と思われる単位。ちなみにこの時、ディズィーにかけられた賞金は5,000,000ワールド$。各キャラクターの動向から、これは相当な金額であったと思われる。



⬆この賞金額のワールド$は、かなり大規模らしいブリジットの村でも巨万の富となるレベル。数億円単位か?

Chapter 5 special

COMMAND LIST

本書を読んで、『GG』シリーズを改めてプレイしたくなることもあるだろう。そこで復習に役立つのが、このコマンドリスト。来たる闘いに向け、熟読しておこう。

『GUILTY GEAR』

ソル		
ガンフレイム	↓↘→+P	
ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+S	空中可
チャージアタック	→↓↘+R1	
ライオットスタンプ	↓↙←+K	
バンディットリヴォルバー	↓↘→+K	空中可
ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S	
タイランレイヴ	→↘↓↙←→+H	
[illegible]	(殺界中)↓↘→+攻撃	

カイ		
スタンエッジ	↓↘→+SorH	空中可
チャージアタック	↓↘→+R1	
ヴェイパースラスト	→↓↘+SorH	空中可
スタンディッパー	↓↘→+K	
ニードルスパイク	→↘↓↙←+K	
ライドザライトニング	←↙↓↘→←+H	
ツヴァイボルテージ	(殺界中)↓↘→+攻撃	

メイ		
アクアローリング	↓↘→+S	空中可
山なりアクアローリング	←↙↓↘→+S	空中可
チャージアタック	↓↘→+R1	
レスティヴローリング(1)	→↓↘+S	空中可
方向転換	(1)中 方向キー+S	3回まで
ミストファイナー(2)	↓↙←+S	
そよそよミストファイナー	(2)中 S連打	
オーバーヘッドキッス	(近接)←↙↓↘→+K	
イルカさん!	←↙↓↘→+H	
メイダイナミック	←→↘↓↙←+H	
飛んでっちゃえ!	(殺界中)↓↘→+攻撃	

チップ		
削岩脚	(空中)↓+K	
αブレード	↓↘→+P	空中可
βブレード	→↓↘+S	空中可
チャージアタック	→↓↘+R1	
γブレード	←↙↓↘→+H	
殺式転移	↓↘→+S	
殺式迷彩	↓↙←+K	
背骨折り	(近接)→↘↓↙←→+K	
万鬼滅切	↓↘→↓↘→+K	
全天全地無双鬼刃	(殺界中)↓↘→+攻撃	

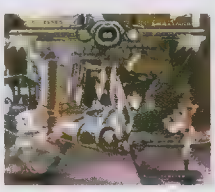
ポルドヘッド		
メッタ斬り	→↓↘+S	
チャージアタック	→↓↘+R1	
槍点遠心乱舞(1)	↓↘→+P	
移動攻撃	(1)中 →→	
後方移動	(1)中 ←←	
くびびよーん	(1)中 PorK	
動作終了	(1)中 ↓	
ごーいんぐまいうぇい	↓↙←+S	空中可
レレレの突き(2)	←↙↓↘→+H	
呼び戻し	(2)中 ←	
マッドオペレーション	(近接)↓↘→↓↙←+H	
晴天落撃	(殺界中)↓↘→+攻撃	

ポチョムキン		
叩きつけ	(近接)→+K	
ポチョムキンバスター	(近接)→↘↓↙←+P	
ニトロフック	←↙↓↘→+P	
メガフィスト(前方)	↓↘→+P	
メガフィスト(後方)	↓↙←+P	
グラヴィトンスタンプ	→↓↘+P	
チャージアタック	→↓↘+R1	
ギガンティックピストン	→↘↓↙←→+H	
ニュークリアハンマー	(殺界中)↓↘→+攻撃	

コマンドリストの見方

本ページは、必殺技の属性によって以下のように色分けをしています。また出初時期や技の性能をはっきりさせるため、備考欄を設けています。

フォースブレイク　覚醒必殺技　一撃必殺技





ザトー		
闇カカト	→+K	
クライムダークネス(1)	←↙↓↘→+H	
影攻撃	(1)中 H>S>P	
ドランカーシェイド	↓↙←+PorK	
ライズアンドフォール	→↓↘+P	
ブレイクザロウ	←↙↓↘→+S	
インヴァイトヘル	↓↓+SorH	空中可
チャージアタック	↓↓+R1	
ダークセンチネル	←↙↓↘→↘↓↙←+H	
フィアオブザダーク	(殺界中)↓↘→+攻撃	

クリフ		
バカモン!	L1	
空中ダストアタック	(空中)S+H	
咆哮返し	↓↘→+P	
チャージアタック	↓↘→+R1	
頭蓋砕	↓↙←+S	
首跨ぎ	↓↘→+K	
鱗剥がし	S連打	
先の先	←←	
ソウルサヴァイヴァー	←→←↙↓↘→+H	
餓竜爆砕	(殺界中)↓↘→+攻撃	

アクセル		
陽舞	→+H	
鎌閃撃(1)	←タメ→+S	
鎌閃曲鎖撃	(1)中 ↑+H ホールド	
弁天刈り	→↓↘+S	
天放石	↓↙←+P	
雷影鎖撃	←↙↓↘→+K	
怒突	↓↙←+K	
鷹爪連塵	←↙↓↘→+K	
百重鎌焼	↓↘→↘↓+H	
塵獄連斬	(殺界中)↓↘→+攻撃	

ミリア		
リヴィングランサー(1)	↓↘→+S	
リヴィングランサー上方(1)	↓↙←+S	
ハングリービー	(1)中 方向キー+S	
チャージアタック	↓↘→+R1	
タンデムトップ	→↓↘+S	
ラストシェイカー	S連打	
前転	↓↙←+K	
アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+H	
バグバイト	(殺界中)↓↘→+攻撃	

テスタメント		
ファントムソウル	↓↘→+P	
エグゼビースト	←↙↓↘→+H	
グレイヴディガー	↓↘→+S	
パンツァーセンチピード	→↓↘+S	
ディメンションサイズ	↓↙←+K	
ナイトメアサーキュラー	↓↘→↓↘→+H	
ソウルヴァイス	(殺界中)↓↘→+攻撃	

ジャスティス		
ストライクバックテイル	←↓↙+K	
ミカエルソード	←↙↓↘→+S	
ヴァルキリーアーク	↓↘→+P	
インペリアルレイ	→←↙↓↘→+S	
ガンマレイ	←→←→↘↓↙←+H	
イグゼレイザー	(殺界中)↓↘→+攻撃	

梅喧		
畳替えし	↓↘→+K	空中可
チャージアタック	↓↘→+R1	
妖斬閃	→↓↘+S	空中可
鎌鼬	←↙↓↘→+H	
連ね三途渡り	↓↘→↓↘→+H	
斜陣幽幕	(殺界中)↓↘→+攻撃	



『GUILTY GEAR X』～『GUILTY GEAR XX ΛCORE』まで

ソル		
ガンフレイム	xcd+P	
ガンフレイム(フェイント)	xza+P	
ライオットスタンプ	xza+K	
バンディットリヴォルヴァー	xcd+K	空中可
バンディットブリンガー	xcd+Kホールド	
ぶっきらぼうに投げる	(近接)dxc+K	
グランドヴァイパー	xza+S	
ヴォルカニックヴァイパー(1)	dxc+SorH	空中可
叩き落し	(1)中 xza+K	
サイドワインダー	(空中)xcd+H	
ファフニール(2)	azxcd+D	
タイランレイブ	(2)中 ad+D	
ドラゴンインストール	xzaxza+S	
タイランレイブver.β	dcxzad+H	
ドラゴンインストールセカンド	xzaxzaxzaxza+P+H	
ナパームデス	xcdxcd+H	

EXTRAソル		
ガンフレイム	xcd+SorH	空中可
バンディットリヴォルヴァー	xza+K	
ぶっきらぼうに投げる	(近接)dxc+K	
ファフニール	dcxza+P	空中可
グランドヴァイパー	xza+S	
ヴォルカニックヴァイパー(2)	dxc+SorH	空中可
追加サイドワインダー	(2)中 xza+H	
フレイムディッパー	xcd+K	
ガンフレイムチャージアタック	xcd+D	
グランドヴァイパー	xza+D	
ファフニール(3)	dcxza+D	
タイランレイブ	(3)中 ad+D	
ぶっきらぼうに殴る	xzaxza+S	
タイランレイブver.α	dcxzad+H	空中可
サーヘイシファンク	xcdxcd+P	
ナパームデス	xcdxcd+H	

カイ		
スタンエッジ	xcd+SorH	空中可
空中スタンエッジチャージアタック	(空中)xcd+D	
スタンディッパー	xcd+K	
グリードセバー	xza+K	
ヴェイパースラスト(1)	dxc+SorH	空中可
ライジングジャベリン	(1)中 H	
ライトニングストライク	(相手ダウン中)xxx+H	
スタンエッジチャージアタック(2)	xcd+D	空中可
ライトニングスフィア(3)	地上(2)中 xza+D	
チャージドライブ	(3)中 ad+D	
スタンレイズ	(空中)xza+D	
ライド・ザ・ライトニング	dcxzad+H	空中可
セイクリッドエッジ	xcdxcd+P	
ライジングフォース	xcdxcd+H	

EXTRAカイ		
スタンエッジ	xcd+SorH	空中可
空中スタンエッジチャージアタック	(空中)xcd+D	
ニードルスパイク	xcd+K	空中可
クレッシェントスラッシュ	xza+K	
ヴェイパースラスト(1)	dxc+SorH	空中可
グランドヴェイパースラスト(1)	xza+S	
斬り払い	(1)中 xza+K	
エレガントに斬る	(近接)dxc+K	
グリードセバー	xcd+Kホールド	
スタンエッジチャージアタック(2)	xcd+D	空中可
ライトニングスフィア(3)	地上(2)中 xza+D	
チャージドライブ	(3)中 ad+D	
スタンレイズ	(空中)xza+D	
ライトニングストライク	xxx+D	
ライド・ザ・ライトニング	dcxzad+H	空中可
セイクリッドエッジ	dcxzad+S	
ライジングフォース	xcdxcd+H	

メイ		
レスティヴローリング(1)	dxc+S	空中可
方向転換	(1)中 レバー+SorH	
拍手で迎えて下さい	azxcd+PorKorSorH	
オーバーヘッド・キッス	(近接)dcxza+K	
イルカさん・横(2)	aタメd+SorH	
イルカさん・縦(3)	xタメw+SorH	
イルカさん頑張って・横	(2)中 ニュートラルd+D	
イルカさん頑張って・縦	(3)中 ニュートラルw+D	
じゃっくはうんど	xza+D	
究極のだだっこ	dcxza+H	
超絶悶絶きりもみ大旋風(4)	dcxza+S	
デラックス五所川原ボンバー	(4)中 P	
グレート山田アタック	xcdxcd+S	
メイと愉快な仲間達	(近接)azxcdazxcd+H	

フォースブレイク　覚醒必殺技　一撃必殺技

EXTRAメイ

アクアローリング	xcd+S	空中可
山なりアクアローリング	xza+S	空中可
拍手で迎えて下さい(1)	azxcdordcxza+P	
射出	xcd+P	
転移	xza+P	
オーバーヘッドキッス	(近接)dcxza+K	
ミストファイナー(2)	xcd+K	ホールドで構え
構えキャンセル	(2)中 H	
MU・RO・FU・SHI(3)	xcd+H	ホールド可
追加入力	(3)ホールド中 aord	
ジャックハウンド	xza+H	
デラックス五所川原ボンバー	xcd+D	
じゃっくはうんど	xx+D	
メイダイナミック	dcxza+D	
グレート山田アタック	xcdxcd+S	
グレート山田アタック(裏)	xzaxza+S	
メイと愉快な仲間達	(近接)azxcdazxcd+H	

ミリア

アイアンセイバー	xza+P	
バッドムーン	(空中)xcd+P	
高速落下	(空中)xcd+K	
サイレントフォース	(空中)xza+SorH	
タンデムトップ	xcd+SorH	
シークレットガーデン(1)	xza+H	
方向指定	(1)中 レバー+H	
停止	(1)中 D	
前転	xza+K	
ラストシェイカー(2)	S連打 or xza+S	連打可
追加アイアンセイバー	(2)中 xza+P	
追加前転	(2)中 cxs+K	
ロンキヌス	(2)中 xza+D	
プリティメイズ	xcd+D	空中可
エメラルドレイン	xcdxcd+S	
ウィンガー	xzazxcd+H	
アイアンメイデン	xcdxcd+H	

EXTRAミリア

フロートウイング	(空中)Hホールド	
アイアンセイバー	xza+P	
バッドムーン	(空中)xcd+P	
高速落下	(空中)xcd+K	
サイレントフォース	(空中)xza+S	
プリティメイズ	xcd+SorH	空中可
シークレットガーデン(1)	xza+H	空中可
方向指定	(1)中 レバー+H	
前転	xza+K	
リヴィングフォース	xcd+P	
ラストシェイカー(2)	xza+S	
追加アイアンセイバー	(2)中 xza+P	
追加前転	(2)中 cxs+K	
ロンキヌス	(2)中 xza+D	
プリティメイズ	xcd+D	空中可
エメラルドレイン	xcdxcd+S	
ウィンガー(上昇)(3)	xzazxcd+H	
ウィンガー(降下)	(3)中 dcxza+H	
ウィンガー(降下)	(空中)xzazxcd+H	
アイアンメイデン	xcdxcd+H	

ポチョムキン

メガフィスト・前方	xcd+P	
メガフィスト・後方	xza+P	
ポチョムキンバスター	(近接)dcxzad+P	
スライドヘッド	xcd+S	
F.D.B.	dcxza+S	
ハンマフォール(1)	aタメd+H	
ハンマフォールブレーキ	(1)中 P	
ヒートナックル(2)	dxc+H	
ヒートエクステンド	(2)中 dcxza+H	
ジャッジガントレット	dcxza+D	
空中ポチョムキンバスター	(空中)dcxzad+D	
ヘブンリーポチョムキンバスター	xcdxcd+S	
ガイガンター(3)	dcxzad+H	
ガイガンティックブリット	(3)中 azxcdazxcd+P	
マグナムオペラ	xcdxcd+H	

EXTRAポチョムキン

メガフィスト・前方	xcd+P	
メガフィスト・後方	xza+P	
ポチョムキンバスター	(近接)dcxzad+P	
スライドヘッド	xcd+K	
F.D.B.	dcxza+S	
ハンマフォール(1)	aタメd+H	
ハンマフォールブレーキ	(1)中 P	
ヒートナックル(打撃)	dxc+S	
ヒートナックル(対空投げ)	dxc+H	
アンブレイカブルスピリッツ(2)	xza+Kホールド	
追加ポチョムキンバスター	(2)中 P	
追加ヒートナックル	(2)中 S	
追加ジャッジガントレット	(2)中 H	
ニトロフック(3)	dcxzad+K	
ヒートエクステンド(4)	(3)中 dcxza+H	
ヘブンリーポチョムキンバスター	(4)中 azxcdazxcd+S	
ジャッジガントレット	dcxza+D	
空中ポチョムキンバスター	(空中)dcxzad+D	
ガイガンティックブリット	dcxzad+H	空中可
ガイガンター	xzaxza+S	
マグナムオペラ	xcdxcd+H	

チップ

三角跳び	(空中、画面端)ad	
冽掌(1)	xcd+S	
蘆砕(2)	(1)中 xcd+S	
穿踵	(1)or(2)中 xcd+K	
殺式転移	xx+攻撃	
空中挑発	(空中)xza+P	
αブレード(3)	xcd+P	空中可
αプラス	地上(3)中 H	
βブレード	dxc+S	空中可
γブレード	azxcd+H	
殺式迷彩	xza+K	
幻朧斬(4)	azxcd+K	
幻朧斬・陽	(4)中 D	
万鬼滅砕	xcdxcd+K	
斬星狼牙	dcxzad+H	
ディエルタ・エンド	xcdxcd+H	

EXTRAチップ

三角跳び	(空中)xza+K	
殺式転移	xx+攻撃	空中可
穿踵	dxc+K	空中可
幻朧斬(1)	azxcd+K	
殺式迷彩	xza+K	
空中挑発	(空中)RESPECT	
αブレード(2)	xcd+P	空中可
βブレード(2)	dxc+S	空中可
γブレード(2)	azxcd+H	空中可
αブレード(3)	(2)(3)中 P(最大3回)	空中可
βブレード(3)	(2)(3)中 S(最大3回)	空中可
γブレード(3)	(2)(3)中 H(最大3回)	空中可
派生穿踵	(2)(3)中 K	空中可
幻朧斬・陽	(1)(2)(3)中 D	
万鬼滅砕	(近接)xcdxcd+K	
破翼落鳳	(空中)xcdxcd+H	
斬星狼牙	dcxzad+H	
ディエルタ・エンド	xcdxcd+H	

エディ

飛行		
インヴァイトヘル	xx+SorH	
ドランカーシェイド	xza+S	
シャドウギャラリー	(空中)azxcd+S	
ダムドファング	(近接)dxc+S	
ブレイク・ザ・ロウ(1)	xza+Kホールド	
追加シャドウギャラリー	(1)中 azxcd+S	
エディ召還(戻し)(2)	xcd+PorKorSorH	
小攻撃	(2)中 P	
移動攻撃	(2)中 K	
対空攻撃	(2)中 S	
シャドウホール	(2)中 H	
中段攻撃	(2)中 D	
ドリルスペシャル	xx+D	
イグゾーション	xcd+Dホールド	
アモルファス	dcxzad+H	
イグゼキューター	(空中)xcdxcd+S	ホールドで中断
ブラック・イン・マインド	xcdxcd+H	

EXTRAエディ

飛行		
インヴァイトヘル	xx+SorH	空中可
ドランカーシェイド	xza+S	
シャドウギャラリー	(空中)dcxza+S	
ダムドファング	(近接)dxc+S	
ブレイクザロウ	xza+K	
エディ召喚(戻し)(1)	xcd+PorKorSorH	空中可
小攻撃	(1)中 P	
移動攻撃	(1)中 K	
対空攻撃	(1)中 S	
ドリルスペシャル	(1)中 H	
中段攻撃	(1)中 D	
転移	(1)中 xza+P	
転移フェイント	(1)中 xza+K	
メガリスヘッド	(1)中 dcxzad+D	
イグゾーション	xcd+Dホールド	
メガリスヘッド(2)	dcxzad+S	
プログラム	(2)暗転中PorKorSorD	
ダークセンチネル	dcxzad+H	
イグゼキューター	(空中)xcdxcd+S	
ブラック・イン・マインド	xcdxcd+H	

梅喧

畳替し	xcd+K	空中可
爵走	dcxza+K	
妖斬扇	(空中)dxc+S	
妖刺陣	(ガード中)azx+P	
回り込み	(ガード中)azx+K	
裂羅	(ガード中)azx+S	
邑煉	(ガード中)azx+H	
蚊鉤(1)	azxcd+H	
鉄斬扇	(1)中 S	
縛・桜(2)	(ガード中)azx+D P	
縛・月(2)	(ガード中)azx+D K	
縛・鶴(2)	(ガード中)azx+D S	
追加攻撃	(2)中 攻撃	
連ね三途渡し	xcdxcd+S	
画竜点睛	xcdxcd+H	

EXTRA梅喧

畳替し	xcd+K	空中可
三枚畳替えし	xcdxcd+K	
爵走	dcxza+K	
妖斬扇	(空中)dxc+S	
妖刺陣	axz+P	
回り込み	axz+K	
裂羅	axz+S	
斬凶略	axz+H	
邑煉	dcxza+H	
蚊鉤(1)	azxcd+H	
鉄斬扇	(1)中 S	
縛(2)	axz+D or (ガード中)azx+D	
縛・桜(3)	(2)中 P	
縛・月(3)	(2)中 K	
縛・鶴(3)	(2)中 S	
追加攻撃	(5)中 攻撃	
連ね三途渡し	xcdxcd+S	
殺陣瞬幕	(近接)xcdxcd+P	
画竜点睛	xcdxcd+H	

ファウスト

何が出るかな?	xcd+P	
前からいきますよ	xza+P	
後ろからいきますよ	xza+K	
上からいきますよ	xza+S	
槍点遠心乱舞(1)	xcd+S	
前方移動	(1)中 dd	
後方移動	(1)中 aa	
極小ジャンプ	(1)中 e	
くびびよーん	(1)中 P	
ぐろーいんぐふらわー	(1)中 K	
華だろ? 俺、華だろ?	(1)中 S	
ごーいんぐまいうぇい	(1)中 H	
何が出るかな?	(1)中 D	
メス降り	(1)中 x	
ごーいんぐまいうぇい	(空中)xcd+H	
愛	(空中)xcd+P	
メッタ斬り	(近接)xza+H	
レレレの突き(2)	azxcd+K	
引き戻し(3)	(2)中 a	
オイッス!(4)	(3)中 xcd+P	
声が小さい(5)	(4)中 xcd+P	
もう一丁オイッス!	(5)中 xcd+P	
ここからが見所ですよ!(6)	(3)中 xcd+D	
視聴者全員サービスぅ	(6)中 xcd+D	
レレレの超突き(1)	(空中)xcd+D	
いきなりオイッス!	xza+D	
な・な・な・なにがでるかな!	xcdxcd+P	
刺激的絶命拳(7)	xcdxcd+S	
追加入力	PorKorSorH	
今週のYAMABA	xcdxcd+H	

EXTRAファウスト

何が出るかな?	xcd+P	
前からいきますよ	xza+P	
後ろからいきますよ	xza+K	
上からいきますよ	xza+S	
いきなりオイッス!	(空中)xcd+H	
声が小さい	(近接)xcd+H	
槍点遠心乱舞(1)	xcd+S	
前方移動	(1)中 dd	
後方移動	(1)中 aa	
極小ジャンプ	(1)中 e	
くびびよーん	(1)中 P	
ぐろーいんぐふらわー	(1)中 K	
華だろ? 俺、華だろ?	(1)中 S	
ごーいんぐまいうぇい	(1)中 H	
何が出るかな?	(1)中 D	
メス降り	(1)中 x	
ごーいんぐまいうぇい	(空中)xza+H	
愛	(空中)xcd+P	
メッタ斬り	(近接)xza+H	
レレレの突き(2)	azxcd+K	
引き戻し(3)	(2)中 a	
レレレの突き(2)	azxcd+D	
ここからが見所ですよ(4)	(3)中 xcd+D	
視聴者全員サービスぅ	(4)中 xcd+D	
レレレの超突き(1)	(空中)xcd+D	
な・な・な・なにがでるかな!	xcdxcd+P	
真・槍点遠心乱舞	xcdxcd+S	
今週のYAMABA	xcdxcd+H	

フォースブレイク　覚醒必殺技　一撃必殺技



テスタメント

ファントムソウル	xcd+PorK	
バッドランズ	xza+P	空中可
ウォレント	xza+K	
エグゼビースト	azxcd+SorH	
ゼイネスト	xza+H	空中可
HITOMI	xza+S	
グレイヴディガー	xza+D	空中可
ナイトメアサーキュラー	dcxzad+H	
マスターオブパペット	xcdxcd+H	
セヴンスサイン	xcdxcd+H	

EXTRAテスタメント

ファントムソウル	xcd+PorK	
グレイブディガー	xza+P	空中可
ウォレント	xza+K	
ルフトウォレント	dxc or axz+S	
エグゼビースト	azxcd+SorH	
ゼイネスト	xza+H	空中可
ディノプサイス	dxc+P	
バッドランズ	xza+D	空中可
ナイトメアサーキュラー	dcxzad+SorH	
マスターオブパペット	xcdxcd+H	
セヴンスサイン	xcdxcd+H	

紗夢

鷹嬰脚	(空中)x+K	
祓斧	ニュートラルad	
跳迅	xcd+P	空中可
朝凪の呼吸	xx+KorSorH	
龍刃(1)	xcd+K	空中可 ※
逆鱗(1)	xza+K	空中可、※
剣楼閣(1)	dxc+K	空中可 ※
爆蹴(2)	xcd+S	
回り込み	(2)中 P	
足払い(1)	(2)中 K	※
百歩沁鐘	(2)中 S	
千里沁鐘	(2)中 H	
跳迅	(2)中 xcd+P	
百歩沁鐘	(2)中 D	
朝凪の呼吸・極	xx+D後KorSorH	
兆脚鳳凰昇	dcxza+S	
戀崩孃	dcxzad+H	
激・砕神掌	xcdxcd+H	
闘砕珀裂拳	dadazxcd+P+K	TG100%消費
我蔟惚	xcdxcd+H	

※(1)の強化版は(1)から派生可能 最大2回

EXTRA紗夢

祓斧	ニュートラルad	
小燕	dxc+K	
崩砕	xza+P	
回り込み	xza+K	
百歩沁鐘	xcd+S	
千里沁鐘	xcd+H	
拾歩閃拳	(近接)dxc+P	
万里閃拳	azxcd+P	
万里双掌(1)	xza+H	
追加入力(2)	(1)中 xza+H	
百歩沁鐘	(2)中 xcd+S	
千里沁鐘	(2)中 xcd+H	
百歩沁鐘	xcd+D	
剣楼閣	dxc+D	空中可
激・鳳凰昇	dcxzad+S	
激・戀崩孃	dcxzad+H	
激・鷹嬰脚	(空中)xcdxcd+K	
激・砕神掌	xcdxcd+H	
我蔟惚	xcdxcd+H	

ジョニー

グリター イズ ゴールド	xcd+H	
ディバインブレイド(移動)(1)	dxc+S	
ディバインブレイド(攻撃)	(1)中 S	
空中ディバインブレイド	(空中)xcd+S	
バッカスサイ	xza+P	
燕穿牙	(空中)azxcd+H	
キラージョーカー(移動)(2)	axz+S	
キラージョーカー(攻撃)	(2)中 S	
空中キラージョーカー	(空中)xza+S	
ミストファイナー(構え)(3)	xcd+PorKorSホールド	
ミストファイナー中段(3)	xcd+K	
ミストファイナー下段(3)	xcd+S	
ミストファイナー・上段	(3)Pホールド中、P離す	
ミストファイナー・中段	(3)Kホールド中、K離す	
ミストファイナー・下段	(3)Sホールド中、S離す	
移動	(3)中 aord	
前進(4)	(3)中dd	
後退(4)	(3)中aa	
構えキャンセル	(3)中 H	
ジャックハウンド(5)	(3 or 4)中 xza+D	
ジャックハウンド(5)	xza+D	
追加入力	(5)中 xcd+D	
「それが俺の名だ」	dcxzad+H	
ジョーカートリック	xcdxcd+H	

EXTRAジョニー

グリター イズ ゴールド	xcd+H	
ディバインブレイド(移動)(1)	dxc+S	
ディバインブレイド(攻撃)	(1)中 S	
空中ディバインブレイド	(空中)xcd+S	
キラージョーカー(移動)(2)	axz+S	
キラージョーカー(攻撃)	(2)中 S	
空中キラージョーカー	(空中)xza+S	
燕穿牙	(空中)azxcd+H	
H.I.T.S.(3)	dxc+K	
叩き落とし	(3)中 xza+K	
ジャックハウンド	xza+H	
ミストファイナー(4)	xcd+PorKorS	
ミストファイナー中段(4)	xcd+K	
ミストファイナー下段(4)	xcd+S	
移動	(4)発動前に aord	
構え切り替え	(4)発動前に PorKorS	
構えキャンセル	(4)発動前に H	
ジャックハウンド(5)	(4)発動前に xza+D	
ジャックハウンド(5)	xza+D	
追加入力	(5)中 xcd+D	
「それが俺の名だ」	dcxzad+H	
雲張の居合	(空中)xcdxcd+H	
ジョーカートリック	xcdxcd+H	

アクセル

天放石 上段	xza+P	
天放石 下段	xza+K	
虚空撃	(空中)dcxza+S	
アクセルボンバー	(空中)dxc+H	
雷影鎖撃	dcxza+SorH	
鎌閃撃(1)	aタメd+S	
曲鎖撃	(1)中 woreホールド	
旋鎖撃	(1)中 xorcホールド	
羅鐘旋(2)	aタメd+H	
羅鐘旋フェイント	(2)中 P	
弁天刈り(S)	dxc+S	
弁天刈り(H)(3)	dxc+H	
追加アクセルボンバー(4)	(3)中 dxc+H	
追加虚空撃	(4)中dcxza+S	
蜂巣箱(5)	dxc+P	
白波の焰	(5)成功時にaxz+D	
アクセルボンバー	(空中)dxc+D	
百重鎌焼	xcdcxza+H	
鎌閃奥義・亂髪	xcdxcd+H	

EXTRAアクセル

天放石 上段	xza+P	
天放石 下段	xza+K	
虚空撃	(空中)dcxza+S	
アクセルボンバー	(空中)dxc+SorH	
雷影鎖撃	(空中)dxc+K	
鎌閃撃(1)	xza+H	
曲鎖撃	(1)中 woreホールド	
旋鎖撃	xcd+S	
羅鐘旋(2)	aタメd+H	
羅鐘旋フェイント	(2)中 P	
弁天刈り(S)	dxc+S	3回入力可能
弁天刈り(H)(3)	dxc+H	
追加アクセルボンバー(4)	(3)中 dxc+H	
追加虚空撃	(4)中dcxza+S	
蜂巣箱(5)	dxc+P	
怒突	xcd+D	
アクセルボンバー	(空中)dxc+D	
白波の焰	(5)当て身成功時orヒット時にaxz+P	
百重鎌焼	xcdcxza+H	
鷹爪連斬	xcdcxza+K	
鎌閃奥義・亂髪	xcdxcd+H	

ヴェノム

ダブルヘッドモービット	dxc+SorH	
スティンガーエイム(1)	aタメd+SorH	ホールド可
カーカスライド(1)	xタメw+SorH	ホールド可
フェイント	(1)ホールド中 P	
ボール生成	xza+攻撃	空中可
デュービスカーブ	axz+攻撃	
瞬間移動	dxc+K	
マッドストラグル	(空中)xcd+SorH	
スティンガーエイム(1)	aタメd+D	ホールド可
カーカスライド(1)	xタメw+D	ホールド可
ダブルヘッドモービット	dxc+D	
マッドストラグル	(空中)xcd+D	
ダークエンジェル	xzazxcd+S	
レッドヘイル	(空中)xcdxcd+H	
デイムボゥガー	xcdxcd+H	

EXTRAヴェノム

スティンガーエイム	xcd+SorH	空中可
カーカスライド	dxc+SorH	
オブジェクトボール	xx+H	
バンキングジャック	xcd+K	空中可
ボール生成	xza+攻撃	空中可
デュービスカーブ	axz+攻撃	
瞬間移動	xcd+P	
マッドストラグル	(空中)xcd+P	
スティンガーエイム	xcd+D	
カーカスライド	dxc+D	
マッドストラグル	(空中)xcd+D	
トリプルハンキングジャック	xcdxcd+D	
ダークエンジェル	xzazxcd+SorH	
レッドヘイル	xzaxza+SorH	
タクティクアーチ	dcxzadcxza+攻撃	
デイムボゥガー	xcdxcd+H	

ディズィー

よく話し相手になってくれます(1)	xza+PorKorSorH	
追加入力	(1)中PorKorSorH	
はじめはただの明かりだったんです	xcd+KorS	
木の実をとる時に使ってたんです	axz+S	ホールド可
魚を捕る時に使ってたんです	xcd+H	
独りにしてください	(空中)xza+PorKorS	
独りにしてください	(空中)xza+D	
インペリアルレイ	dcxzad+S	
ネクロ怒った場合	dcxzad+P	
ガンマレイ	dadazxcd+H	
力が…抑えきれない…	xタメwadx+P+H	

EXTRAディズィー

よく話し相手になってくれます	xza+攻撃	
はじめはただの明かりだったんです	xcdordxc+S	
木の実をとる時に使ってたんです(停滞)(1)	axz+S	空中可
射出	(1)中 P離す	
木の実をとる時に使ってたんです(即射)	axz+H	空中可
独りにしてください	(空中)xza+PorKorS	
ミカエルソード	xcd+H	
独りにしてください	(空中)xza+D	
ミカエルソード	xcd+D	
インペリアルレイ	dcxzad+S	
ネクロ怒った場合	cazx.dad+P	
ネクロインストール	xzaxza+S	
ガンマレイ	dadazxcd+H	
力が…抑えきれない…	xタメwadx+P+HH	

ブリジット

キックスタート マイ ハート(1)	xcd+K	aord速度変化
停止	(1)中 P	
発射	(1)中 K	
スターシップ	dxc+P	空中可
YOYO配置(2)	レバー+H	空中可
YOYO引き戻し	(2)中 H	空中可
ロジャーラッシュ	(2)中 xcd+H	
ジャッグドロジャー	(2)中 xza+H	空中可
ロジャーハグ	(2)中 dxc+H	
ローリング移動	(2)中 xza+K	空中可
ロジャーゲット	(2)中 axz+H	空中可
ロジャーラッシュ	(2)中 xcd+D	
ジャッグドロジャー	(2)中 xza+D	空中可
俺とキルマシーン	(2)中 dcxzad+H	
ループ ザ ループ	dcxzad+S	
メンテナンス中の悲劇	azxcdazxcd+S	
シュート ザ ムーン	xcdxcd+H	

EXTRAブリジット

キック スタート マイハート(1)	xcd+K	
停止	(1)中 P	
発射	(1)中 K	
スターシップ	(1)中 S	
YOYO設置(2)	(1)中 H	
エア ホイップ マイハート	(空中)xcd+K	
YOYO配置(2)	レバー+H	空中可
YOYO引き戻し	(2)中 H	空中可
ロジャーラッシュ	(2)中 xcd+H	空中可
ジャッグドロジャー	(2)中 xza+H	空中可
ロジャーハグ	(2)中 dxc+H	空中可
ローリング移動	(2)中 xza+K	空中可
ロジャーゲット	(2)中 axz+H	空中可
ロジャーラッシュ	(2)中 xcd+D	空中可
ジャッグドロジャー	(2)中 xza+D	空中可
ロジャーハグ	(2)中 dxc+D	空中可
ロジャーゲット	(2)中 axz+D	空中可
俺とキルマシーン	(2)中 dcxzad+H	空中可
ループ ザ ループ	dcxzad+S	
メンテナンス後の喜劇	(近接)azxcdazxcd+S	
シュート ザ ムーン	xcdxcd+H	

イノ

大木をさする手	azxcd+SorH	
抗鬱音階(1)	xza+PorH	空中可
追加入力	(1)中 worx	
狂言実行	(空中)xcd+PorKorSorH	ホールド可
ケミカル愛情(横)	dcxzad+K	空中可
ケミカル愛情(縦)	dcxzad+S	空中可
狂言実行(2)	(空中)xcd+D	ホールド可
停止	(2)中 PorKorSorH	
窓際desparate	dcxzad+H	
限界フォルテッシモ	(空中)xcdcxza+S	
臨書遺言	xcdxcd+H	

EXTRAイノ

大木をさする手	azxcd+SorH	
抗鬱音階(1)	xza+P	空中可
追加入力	(1)中 方向キー	
狂言実行	(空中)xcd+PorKorSorH	ホールド可
ケミカル愛情(横)	dcxzad+K	空中可
ケミカル愛情(縦)	dcxzad+S	空中可
ホバージャンプ	axz+K	
狂言実行(2)	(空中)xcd+D	ホールド可
停止	(2)中 PorKorSorH	
ケミカル愛情	dcxzad+D	空中可
諧謔homeostasis	dcxzad+H	
限界フォルテッシモ	(空中)xcdcxza+S	
メガロマニア(3)	dcxzadcxza+PorKorS	空中可※
軌道変更	(3)中 dcxzadcxza+PorKorS	
臨書遺言	xcdxcd+H	

※バーストゲージ使用

フォースブレイク　覚醒必殺技　一撃必殺技

ザッパ

こんにちは二匹のムカデ	xcd+P	馮依無し
犬攻撃(骨攻撃)	D	犬馮依※
犬攻撃(噛みつき)	zorxorc+D	犬馮依※
犬攻撃(突進)	d+D	犬馮依※
犬攻撃(対空攻撃)	qorwore+D	犬馮依※
犬攻撃(宙返り)(1)	a+D	犬馮依
大追加攻撃	(1)中 D	犬馮依
そのまま帰ってこないで下さい	xcd+攻撃	幽霊馮依・空中可
落ちといてください	dxc+H	剣馮依
はい、通ります	(空中)xcd+H	剣馮依
近づくと逝きます	dcxza+H	剣馮依
痛そう、っていうか痛い(2)	xcd+S	剣馮依
追加攻撃	(2)中 H	剣馮依
ラストエドガイ	xza+S	ラオウ馮依
ダークネスアンセム(3)	xcd+S	ラオウ馮依
追加攻撃	(3)中 PorKorS	ラオウ馮依
礼儀作法はここから	xza+D	全馮依可能
ベロウズマリス	dcxzad+S	ラオウ馮依
産まれる	dcxzad+H	全馮依可能
こわいよー	(近接)xcdxcd+H	全馮依可能

※ヒット時1回のみ可能

EXTRAザッパ

こんにちは三匹のムカデ	xcd+P	馮依無し
ご利用は計画的に	xx+PorKorSorH	馮依無し
さっきまで居たんだよ!	xcd+PorKorSorH	憑依無し以外時
犬攻撃(骨攻撃)	D	犬馮依
犬攻撃(噛みつき)	zorxorc+D	犬馮依
犬攻撃(突進)	d+D	犬馮依
犬攻撃(対空攻撃)	w+D	犬馮依
犬攻撃(宙返り)	a+D	犬馮依
犬追加攻撃	(1)中 D	犬馮依
そのまま帰ってこないで下さい	xcd+KorSorHorD	幽霊馮依・空中可
落ちといてください	dxc+H	剣馮依
近づくと逝きます	dcxza+H	剣馮依
痛そう、っていうか痛い(2)	xcd+S	剣馮依
追加攻撃	(2)中 H	剣馮依
ラストエドガイ	xza+S	ラオウ馮依
ダークネスアンセム(3)	xcd+S	ラオウ馮依
追加攻撃	(3)中 P	ラオウ馮依
礼儀作法はここから	xza+D	全憑依可能
犬攻撃(ラッシュ)	xx+D	犬馮依
はい、通ります	xx+D	剣馮依
不幸中の幸い	xx+D	幽霊馮依
ナックルカイザー	dcxzad+S	ラオウ馮依
産まれる!	dcxzad+H	全馮依可能
こわいよー	(近接)xcdxcd+H	全馮依可能

スレイヤー

マッパハンチ	xcd+PorK	
マッパフェイント	xcd+PorKホールド	
フットルースジャーニー	(空中)xza+K	
アンダートゥ	dcxzad+P	
血を吸う宇宙	(近接)dcxza+H	
D(ダンディー)ステップ(1)	xza+PorKorS	
パイルバンカー	(1)中 P	
クロスワイズヒール	(1)中 K	
アンダープレッシャー(2)	(1)中 S	
イッツレイト	(2)中 H	
イッツレイト	(1)中 H	
パイルバンカー	(1)中 D	
ビッグバンアッパー	xcd+D	
直下型ダンディー	(空中)xzaxza+S	
デッドオンタイム	dcxzad+S	
永遠の翼	xcdxcd+H	
オールデッド	xcdxcd+H	

EXTRAスレイヤー

フットルースジャーニー	(空中)xza+K	
パイルバンカー	xza+P	
クロスワイズヒール	xza+K	
アンダートゥ	dcxzad+P	
血を吸う宇宙	(近接)dcxza+H	
マッパハンチ(1)	xcd+PorK	
中段(2)	(1)中 xcd+P	
連携(2)	(1)中 xcd+S	
パイルバンカー	(2)中 xcd+P	
下段	(2)中 xcd+K	
中段	(2)中 xcd+S	
裏回り	(2)中 xcd+H	
下段	(1)中 xcd+K	
ステップ(3)	(1)中 xcd+H	
マッパハンチ	(3)中 P	
アンダートゥ	(3)中 K	
血を吸う宇宙	(3)中 H	
D(ダンディー)ステップ(4)	(3)中 S	
クロスワイズヒール	(4)中 K	
アンダープレッシャー(5)	(4)中 S	
イッツレイト	(5)中 H	
イッツレイト	(4)中 H	
ビッグバンアッパー	xcd+Dor(1)or(2)中 xcd+D	
パイルバンカー	(3)or(4)中 D	
V字型ダンディー	(空中)xzaxza+S	
デッドオンタイム	dcxzad+S	
ロイヤルハント	xcdxcd+H	
オールデッド	xcdxcd+H	

ロボカイ

座談カイ	x+D	
喰らっとくカイ?	xcd+S	
町内カイばーげん	(空中)xcd+S	
痛カイ撃	一定距離ダッシュ後、PorKorSorH	
カイ電波	(近接)dcxza+K	
カイ現象	xza+S	
カイ幕ホームラン(1)	dxc+H	
カイ心の一撃	Lv3 (1)1段目ヒット時 自動発生	
今日はカイ散	(空中)xcd+D	
駄目な奴は何をやっても駄目(2)	xcdxcd+S	連打可
追加頭突き	(2)中 xcd+S	
限カイらばーす	xcdxcd+P	
13カイ弾	xcdxcd+H	

EXTRAロボカイ

座談カイ	dcxza+P	
カイ熱剤	dcxza+H	
喰らっとくカイ?	xcd+SorH	
町内カイばーげん	(空中)xcd+SorH	
カイ電波	(近接)dcxza+K	
カイ現象	xcd+K	
カイ幕ホームラン	dxc+SorH	空中可
グリードセバー(1)	xza+K	
斬り払い	(1)中 S	
喰らっとくカイ?	xcd+D	
今日はカイ散	(空中)xcd+D	
熱暴走カイ?	xza+D	空中可
カイ心の一撃	dcxzad+H	空中可
トリニトロトルエン偏執	xcdxcd+S	
限カイらばーす	xcdxcd+P	
13カイ弾	xcdxcd+H	

A.B.A

牽引	xcd+P	通常モード
消却	xcd+K	通常モード
抹消(1)	xcd+S	
覆滅(2)	(1)中 ad+S	
断獄	(2)中 dcxza+S	
消却	(2)中 xcd+K	通常モード
過失	(2)中 xcd+K	諸刃モード
忌避	xcd+H	通常モード
焼成	dcxza+P	通常モード※
結合	dcxza+H	空中可
断罪	dxc+H	諸刃モード
分離	dcxza+P	諸刃モード※
過失	azxcd+K	諸刃モード
根絶	(空中)azxcd+S	諸刃モード
飽食	axz+H	諸刃モード
牽引	xcd+D	通常モード
断罪	dxc+D	諸刃モード
忌避	xcd+D	諸刃モード
証拠・隠匿	dcxzad+H→xcd+H→xcd+H	通常モード
証拠・隠滅(往路)(3)	(空中)dcxzad+P	
証拠・隠滅(復路)	(3)中 xza+K	諸刃モード
変質	dcxzadcxza+S	諸刃モード※
無知の闇	xcdxcd+H	

※輸血パック1個使用、最大3回まで

EXTRAA.B.A

抹消(1)	xcd+S	
覆滅(2)	(1)中 ad+S	
断獄	(2)中 dcxza+S	
忌避	xcd+P	
結合(3)	dcxza+H	連打可
追加攻撃	(3)中 d+H	
飽食	axz+H	
断罪	dxc+H	
過失	azxcd+K	
根絶	(空中)azxcd+S	
忌避	xcd+D	
断罪	dxc+D	
焼成	xza+D	
証拠・隠滅(往路)(4)	(空中)dcxzad+P	
証拠・隠滅(復路)	(4)中 xza+K	
証拠・爆滅	cazxcdad+H	TG100%消費

聖騎士団ソル

ブロックヘッドバスター(1)	xcd+P	
ガンブレイズ(1)	xza+S	
シュトルムヴァイパー(1)	dxc+H	空中可
バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(1)	xcd+K	空中可
ロックイット(1)	xcd+S	
アクションチャージ	(1)中 D	
チャージ(2)	xza+D	ホールド可
チャージバースト	(2)中 H	
ファフニール	azxcd+D	
タイランレイブVer.Ω	dcxzad+H	
サーヘイゾーンシンク	dcxzad+P	
ドラゴンインストール(3)	dcxzadcxza+S	
殺界	(3)中P・K・S・H・D・K・S・dcxzad+H	※

※TG100%消費、チャージレベル3

EXTRA聖騎士団ソル

特殊技	一定距離ダッシュ後、P	
特殊技	一定距離ダッシュ後、K	
ガンフレイム	xcd+SorH	
ヴォルカニックヴァイパー	dxc+SorH	空中可
ロックイット	xza+S	
バンディットリヴォルヴァー	xcd+K	空中可
ライオットスタンプ	xza+K	
ファフニール	azxcd+D	
ヴォルカニックヴァイパー	dxc+D	
ガンフレイム	xcd+D	
タイランレイブ	dcxzad+H	
ドラゴンインストール(3)	dcxzadcxza+S	
殺界	(3)中P・K・S・H・D・K・S・dcxzad+H	
オールガンズブレイジング	xcdxcd+H	

クリフ

咆哮返し	xcd+PorS	
頭蓋砕	xza+S	空中可
先の先(1)	xza+P	
地獄突っ込み	(1)中 P	
首跨き	xza+K	
鱗剥がし	dxc+H	連打可
四肢落とし	(空中)azxcd+S	
空中咆哮返し	(空中)xcd+D	
リフレクスロア	xcdxcd+S	
ソウルサヴァイヴァー	adazxcd+H	
破龍爆砕	xcdxcd+H	

ジャスティス

ヴァルキリーアーク	xcd+P	
ミカエルソード	azxcd+H	
N.B.	axz+SorH	
起爆	N.B.浮遊中 P	
S.B.T	axz+K	
サペリアートランス	xcd+D	空中可
インペリアルレイ	dazxcd+S	
ミカエルブレード	dcxzad+H	
ガンマレイ	adadcxza+H	TG100%消費
イグレイザー	xcdxcd+H	

『GUILTY GEAR ISUKA』

ボスソル

ガンフレイム	xcd+P	
空中ガンフレイム	(空中)xcd+SorH	
ガンフレイム(フェイント)	xza+P	
バンディットリヴォルヴァー	xcd+K	
ライオットスタンプ	xza+K	空中可
Sグランドヴァイパー(1)	xza+S	
Hグランドヴァイパー	xza+H	
地上Sヴォルカニックヴァイパー	dxc+S	
地上Hヴォルカニックヴァイパー(1)	dxc+H	
叩き落とし	(1)中 xza+K	
空中ヴォルカニックヴァイパー	(空中)dxc+SorH	
ファフニール	azxcd+H	
ぶっきらぼうに投げる	(近接)dxc+K	
タイランレイブ Ver.β	dcxzad+H	
サーヘイゾーンシンク	xcdxcd+P	
技名無し(ドラグーンリヴォルヴァー)	(空中)dcxzad+SorH	

ボスカイ

スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+S	
技名無し(スタンエッジ・プロダクション)	↓↘→+H	
空中スタンエッジ	(空中)↓↘→+SorH	
ヴェイパースラスト	→↓↘+SorH	
グランドヴェイパースラスト(1)	↓↙←+S	
斬り払い	(1)中 ↓↙←+K	
ニードルスパイク	↓↘→+K	
クレシェントスラッシュ	↓↙←+K	
エレガントに斬る	(近接)→↓↘+P	
技名無し(ライド・ザ・ライトニング・バース)	→↘↓↙←→+H	
ライド・ザ・ライトニング	(空中)→↘↓↙←→+H	
セイクリッド・エッジ	→↘↓↙←→+P	

レオパルドン

超ハイタッチ!	dxc+P	
超お手	azxcd+S	
パーフェクトレインボウ	axz+K	
リバースリバー	xza+S	
キラーノート(Lv.1)	xcd+P	
キラーノート(Lv.2)	xcd+K	
キラーノート(Lv.3)	dcxzad+K	
808	cazxcdad+S	

ザコA

剛天雷撃キック	xza+K	

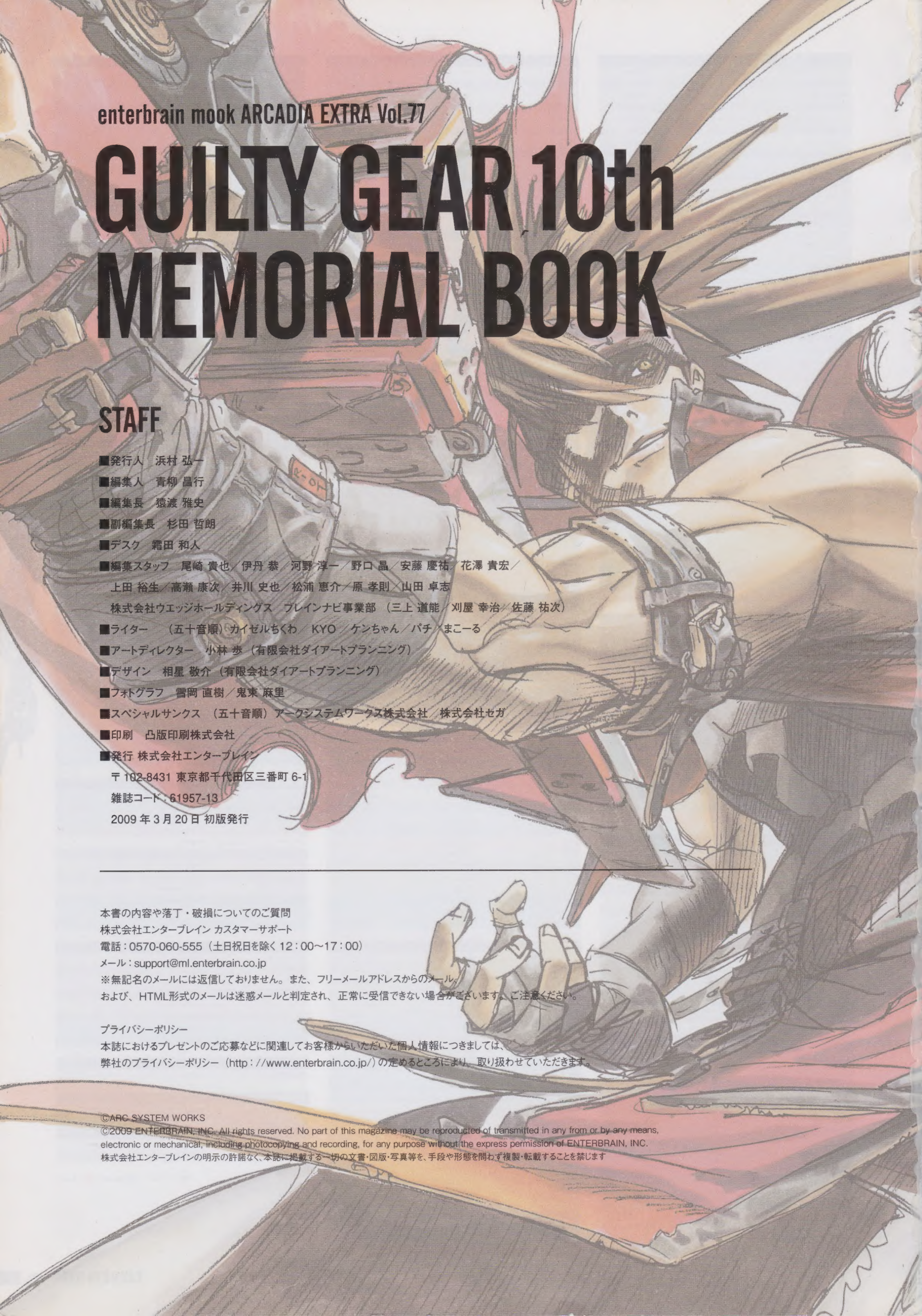
ザコB

魔人撲滅タックル	xza+P	

ザコC

光臨疾風波	xcd+SorH	
落桜龍神スパイク	xza+K	空中可

フォースブレイク　覚醒必殺技　一撃必殺技



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.77

GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　尾崎 貴也／伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐／花澤 貴宏／
上田 裕生／高瀬 康次／井川 史也／松浦 恵介／原 孝則／山田 卓志
株式会社ウエッジホールディングス　ブレインナビ事業部（三上 道能／刈屋 幸治／佐藤 祐次）
■ライター　（五十音順）カイゼルちくわ／KYO／ケンちゃん／パチ／まこーる
■アートディレクター　小林 歩（有限会社ダイアートプランニング）
■デザイン　相星 敬介（有限会社ダイアートプランニング）
■フォトグラフ　雪岡 直樹／鬼束 麻里
■スペシャルサンクス　（五十音順）アークシステムワークス株式会社／株式会社セガ
■印刷　凸版印刷株式会社
■発行 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町 6-1
雑誌コード：61957-13
2009 年 3 月 20 日 初版発行

本書の内容や落丁・破損についてのご質問
株式会社エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（土日祝日を除く 12：00～17：00）
メール：support@ml.enterbrain.co.jp
※無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、
および、HTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

プライバシーポリシー
本誌におけるプレゼントのご応募などに関連してお客様からいただいた個人情報につきましては、
弊社のプライバシーポリシー（http：//www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.77

GUILTY GEAR
10th MEMORIAL BOOK



enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.77

GUILTY GEAR 10th MEMORIAL BOOK

9784757748019

1929476023001

ISBN978-4-7577-4801-9
C9476 ¥2300E

定価 本体 2,300円 +税
平成21年3月20日発行
発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　☎0570-060-555(代表)
enterbrain

雑誌61957-13 Ⓗ2010.04 Printed in Japan 凸版印刷株式会社